3DS

VOL.3

专辑

3DS SPECIAL



DVD光盘内容介绍



3DS游戏集锦



AKB48和我
火焰之纹章 觉醒
战国无双 编年史 2nd
潮流时尚 时装设计师
怪物猎人4
勇气原点 飞翔妖精
解放之剑 艾克希布
失落英雄
恶魔召唤师 灵魂黑客
立体动物之森
终极军团
创意涂鸦 无限
变形金刚 领袖之证
闪乱神乐 爆裂 红莲少女
跨界计划



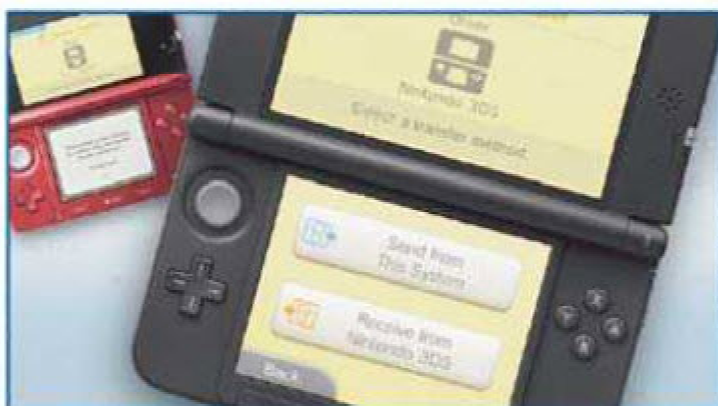




欧版3DS XL视频评测



3DS数据迁移视频讲解



《马里奥赛车7》全赛道最速跑法





3DS趣味广告集合





3DS专辑 VOL.3

3DS SPECIAL

http://www.tudou.com/programs/view/TNUsBSYa40U/

密码：kdgh003

CONTENTS

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：苍穹

出版单位：开明文教音像出版社

印刷：深圳市濠江实业有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2012年8月第一版

印次：2012年8月第一次印刷

印张：15

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2012年8月

定价：32元

ISBN 978-7-88049-861-5

守望的天空

一、失落的伊甸

据说当今世界上最成功的政府投资基金是日本国民养老基金。即便在国内经历了长达数十年经济凋敝的顿挫时期，日本养老基金依然凭借独到的投资组合保持着优异的资本增长，目前已经拥有超过1.4万亿美元的规模（全球最大），为其国民提供了稳定安全的养老保障。

东京证交所交易代码为7974的任天堂股票曾经为日本国民养老基金长期重仓持有，据悉基金二十年间累计获利达数十亿美元之巨，从任天堂股票操作的轨迹图足以体现其委托管理方的专业素质。养老基金大约在1985年前后开始建仓任天堂股票，长期大量持有至1994年初开始减仓，其后任天堂果然遭遇的来自索尼的巨大竞争压力，丧失了市场主导权。然而1997年和2003年这两个市场极度看空任天堂的时期，养老基金都出人意表地大举增仓，而任天堂的业绩成长几乎是如约而至。尤其2003年的操作堪称神来之笔，当时任天堂正面临NGC惨败且携带主机市场即将遭遇索尼侵蚀的窘境，其股价一度跌至每股8500日元前后，养老基金却值此反手大举买入，持仓比达到了历史最高位。养老基金在2006年初以平均每股55000日元的价格沽出手头持有任天堂股票，虽然错失了大半年后每股78800日元的巅峰时刻，其获利也极为丰厚。时至今日，任天堂股票再次跌至历史低谷，然而国民养老基金却始终按兵不动，似乎在专业投资者眼里，任天堂这个曾经以业绩稳健著称的日本旗手级工业企业正在失去以往的魅力，其未来充满了不可预测的变数。

利润率是衡量一家企业经营状况的重要参数，任天堂曾经因为常年维持在15%以上利润率连续17年位居日本上市企业业绩最安定TOP 5之列，而携带游戏领域一直是确保其业绩安定的温馨后花园。上世纪90年代中期《口袋妖怪》的横空出世使得原本微不足道的携带游戏市场迅速扩张，成长为足以匹敌家用主机的寡占化市场，携带游戏市场的收益足以令任天堂在激烈的商业竞争中立于不败之地。即便N64和NGC两代家用主机接连受挫于索尼PS系列主机，该社的经营利润依然没有受到根本性影响。2003财务年度，任天堂因为NGC销售失败首次遭遇季度亏损，然而全年的利润率仍然超过了15%，携带游戏业务的巨大支撑效应可见一斑。有鉴于此，时任SCE总裁的久多良木健制订了一个彻底动摇任天堂根本的毁灭计划，索尼强大综合技术力的标杆——PSP由此应运而生。久多良木氏计划再次复制在家用主机领域压倒性胜利的一幕，利用技术优势彻底占领任天堂赖以生存的后花园，并最终达到完全收购的目的。不过当时许多日本大手第三方都对索尼的野心保持着心照不宣地默契，或如Namco等辈恪守中立、抑或如Square Enix则坚决力挺任天堂，广大第三方都担忧在大一统的格局下会进一步失去话语权，这种患得患失的心态也间接帮助了任天堂在激烈商业竞争中最终获胜。索尼试图对任天堂独占的携带游戏领域发动决定性攻击的举动产生了意想不到的结果，虽然PSP在硬件设计上具有优异的前瞻性，但是其市场营销理念依然沿着任天堂十数年来确立的基调发展，并未能从根本性上对任天堂的盈利模式造成打击。索尼在游戏软件方面过于注重核心玩家层，缺乏进一步拓展客户的经验，而背水一战的任天堂则全力施为，凭借着“轻车多加油”的灵活战略最终取得了决定性胜利，更进而在家用机领域重夺霸主之位。任天堂当初的成功之道便是通过硬件设计降低了消费者进入的门

文 Darkbaby

这是一个令无数业界人困惑抓狂的大变革时代，每天有越来越多的人在快乐体验着电子游戏的乐趣，然而这个由任天堂和索尼等巨头合力打造的庞大娱乐消费产业却正面临着前所未有的生存危机，那些自诩明见的事后诸葛亮们纷纷预言传统游戏产业在不久的将来会被智能手机和平板电脑彻底摧毁。

无论政权的存亡、抑或产业的兴替，无非落后的事物被先进生产力所取而代之。但是传统游戏产业的困境并非在于自身发展的停滞，而在于其赖以安身立命的商业运作模式正在被飞速进化的其他产业领域所颠覆。

任天堂前社长山内溥曾经指出：“游戏主机并非生活必需品，如果无法提供足够有趣的游戏，那么这样的硬件产品将毫无价值！”

并非生活必需品似乎是制约游戏产业发展的一大障碍，然而我们现在手头接触到的传统游戏是否越来越无趣了呢？确实值得反思再三。



槛，更加上大量对应的轻度游戏，从而极大地拓展了市场。

任天堂社长岩田聪近日在接受Independen报社专访时表示："很明显，智能手机和平板电脑的兴起已经彻底改变了任天堂以往所能操控的市场格局……"

我们看到了一个非常滑稽的现实：至今对进入传统游戏产业毫无兴趣的苹果公司，却在有意无意间完成了一件索尼日思夜想也未能如愿的壮举，成功破坏了任天堂苦心经营数十年的商业流通体系，令其陷入了前所未有的生存危机。乔布斯缔造的"AppStore模式"无疑是一场消费大革命，用最经济有效地手段彻底解决了以往阻碍传统数码娱乐消费市场发展的诸多流通弊端。最令任天堂胆战心惊的是市场定价权的旁落，智能手机平台上大量售价0.99美元轻度游戏的涌现对任天堂固有的消费群体造成了巨大冲击。任天堂对于携带游戏的销售策略一贯是"薄利多卖"，然而市场策略始终受制于流通成本的高企而无法进一步突破，苹果主导的数字化下载模式则完全颠覆其以往的商品定价模式。轻度游戏一直就是携带主机平台的重镇，是任天堂等大手厂商攫取"奶粉钱"的最佳资金源泉，智能手机的兴起压缩了传统携带游戏平台的拓展空间。

"我们不再致力于提供一些在手机平台上也能轻松实现的游戏体验，而必须提供独特的娱乐方式，这样才能确保不被其他产品所取代！"

岩田聪对于现状有着相当清醒的认识，然而这样的结局是任天堂最不愿意看到的。携带游戏领域对于任天堂来说并非主力战场，该社并不希望将过多的人力物力牵制其中，如此势必会在两线作战中陷入危境。对于3DS，任天堂完全改变了过去NDS走异质差别化发展的道路，采取了和索尼贴身肉搏的激进战略，其目的在于兼并吸纳索尼原本占据的核心玩家层，以巩固其经营收益源。虽然从表面上看远不如久多良木健时代那么充满火药味，实际上的战斗激烈程度远远超过了外界预想。从《怪物猎人》平台归属权的暗战，到被迫将《大众高尔夫》等一些原属于家用平台的正统游戏标题转至PSV发行，都足以证明现实点索尼的焦头烂额。然而，任天堂对于3DS也倾尽了全力，诸如几乎每月一次的"Nintendo Direct"网络新闻发布会，社长大人都亲力亲为担任主持工作。虽然任天堂占据了压倒性的优势，但是并未能完全达到其速战速决的初衷，目前日本本土尚有大量PSP玩家并未进行硬件世代更替，许多中小第三方厂商也依然以PSP作为开发重心。

2012年7月25日，任天堂披露了本财年第一季的财报（2012年4月1日～6月30日），这份并不算光彩的财报充分体现了该社目前喜忧参半的现状。任天堂在第一季亏损了172.3亿日元，不过扣除日元兑换美元造成的211亿日元汇率损失，其主营业务实际已经扭亏为盈。在Wii和NDS急剧衰退的前提下，3DS已然成为了目前支撑任天堂业绩的重镇。在3DS硬件全球顺利出货1900万台的情况下，其软件累计销售却仅为5281万套，远低于NDS同期（约8100万套）。



▲每次的"Nintendo Direct"网络直播会，岩田聪都亲力亲为担任主持。

财报数据清晰显示：在任天堂注力经营的本土市场由于大作迭出的良好状况，软硬件销售完全达成预期计划甚或略有超出。而在智能手机和平板电脑大行其道的欧美地区，3DS的软硬件销售状况均不如预期。全球经济的低迷也导致了民众开始勒紧腰带过日子，北美地区4～6月份传统游戏市场销售额同比下降幅度近30%，6月份在没有任何AAA级软件推出的情况下，3DS成为所有主机平台惟一硬件销量环比上升的主机，也算是不幸之中的万幸。

从某种意义上说，任天堂在Wii和NDS即将双双退市，仅依靠3DS独撑大局的情况下依然获得了主营业务的赢利，最苦难的时光或许已经过去。然而其在2012年年末商战的表现足以决定未来数年的发展，令竞争对手们叹羡的任天堂"年末神话"会否如期而至呢？

任天堂在财年首季共销售3DS硬件186万台、软件739万套，根据严峻的现状来看，剩余的9个月里将完成全年90%的销售目标（任天堂计划本财年共销售1850万台3DS主机和7300万套对应软件），对于绝大多数企业来说这都是迹近天方夜谭式的战略目标。然而任天堂此番依旧未对原定计划进行任何修正，广大市场分析师也未对之表示异议。毕竟去年市场普遍看衰的情况下，任天堂在仅仅两个多月的年末商战期间成功上演了"帽子戏法"，在全球累计销售了900万台以上3DS和约2300万套软件，连竞争对手索尼的高层Jim. Ryan（SCEE总裁兼CEO）也对此赞不绝口。任天堂似乎依然相信3DS将在年末获得满堂红，其底气的根源在于3DS LL和以《新・超级马里奥兄弟2》为首的大量新作群。

一向以消息灵通著称的《日本经济新闻》在今年六月初公开披露了任天堂即将推出超大屏幕的第二版3DS和3DS正式进入华语市场的报道，任天堂发言人随即发表了措辞非常强硬的辟谣公告。然而仅仅过了不到三周，岩田聪即在Nintendo Direct网络发布会中正式发表了3DS LL，3DS进军华语区事后亦得到证实，该社表里不一的奇特行事作风引起了广泛的质疑。然而通盘审视任天堂当前的市场战略部署后，该社对于日经的提前爆料大光其火也完全在情理之中，就好比某个魔术师故弄玄虚良久正待抖出最终包袱时，突然被好事者从旁揭出谜底，其恼羞成怒完全可想而知。

3DS LL发表不到一周时间，任天堂现时点最重要的战略盟友Capcom即在东京都举办了盛大的发表会，正式宣布3DS版《怪物猎人4》确定明年春季发售，Capcom随即又在电视频道大做广告旨在宣传3DS LL和《MH4》。这无疑又是两社蓄谋已久的一次连携攻击，只是神秘感在日经社的提前爆料后大打了折扣。在日本本土，3DS已经在7月初头突破了650万台，而根据任天堂的全年战略计划进行推测，该社期待截止至2013年3月末国内的普及量能达到1200～1400



■PSP的横空出世给任氏的掌机帝国带来巨大冲击。



▲屏幕增大90%，3DS LL给玩家带来更佳的游戏体验。

万台，如果能够如愿的话，3DS将完全取代PSP和PS3，成为国内活跃消费者规模最庞大的硬件平台，将完全确立对索尼的竞争优势，届时索尼将不得不面对硬件无法如期世代交替的窘境。凭借硬件规格大幅度改良的3DS LL和以《新·超级马里奥兄弟2》和《MH4》等多款超大作压阵，任天堂下半年在国内顺利达成累计销售1200万台预期目标并非难事。3DS只需11月、12月和《MH4》发售当月这三个月的月间销量达成百万台即可，根据以往的战绩来看，顺利实现的可能性非常之大！《MH4》是这个日本国民级游戏系列在3DS平台首度登场的全新正统续作，其市场潜力远大于先前以资料片形式推出的《MH3G》。任天堂和Capcom对《MH4》寄予了前所未有厚望，3DS LL可以算是为配合该作所度身订造。明年春季的狩猎祭完全可以视为任天堂对于索尼发动的决定性攻势，如果《MH4》能取得累计300万套以上的佳绩，足以证明任天堂期望的《MH》消费群平台切替工作顺利完成，反之则未来可能重新回归鼎立的格局。对于Capcom而言，此番“《MH》系列”移籍乃是有进无退的大胆冒险举动，未来如果原先庞大规模的猎人拥趸出现严重分流现象，这是该社最不愿意看到的尴尬结果。

不过3DS的普及要进一步加速的话，与3DS LL同时发售的《鬼训练》或许也将是成败关键。《鬼训练》是NDS时代风靡全球的“《川岛隆太教授的成人脑锻炼》系列”正统续篇，任天堂此番再次祭出雪藏多时的法宝，显然意味着该社近两年来针对核心消费层的争夺战役已然暂告段落，开始有余力进一步试探性拓展边缘市场，《鬼训练》便是一枚重要的试金石。如果《鬼训练》日本国内的最终累计销量在50万套以下，充分证明过去任天堂所苦心经营的LU消费者已基本被智能手机平台所侵蚀殆尽。如果《鬼训练》的累计销量达到了50万以上而百万未满，则显示虽然消费层大量流失但任天堂品牌的凝聚力依然相当可观。或许《鬼训练》再现当年盛况已是极小概率事件，一旦出现的话，那么3DS未来完全能够再次延续NDS全盛时期的繁荣景象。

3DS目前最大的不确定因素在于海外市场。美国商务部（DoC）于6月29日发布的数据，5月份美国个人消费支出物价指数创下了两年来新低。一系列综合数据都清晰显示，由于未来经济发展状况的不明朗，一贯大手大脚的美国民众开始紧缩开支以应对，而娱乐消费产业首当其冲地受到了影响，5月NPD数据显示美国国内传统游戏市场的销售额较之去年同期下降超过30%以上。除了紧缩开支的影响外，Wii等三大家用主机平台进入普及末期和缺乏有力大作支撑也是市场出现衰退的根本因素。全球最大的娱乐消费市场——泛欧盟地区的现状更是不容乐观，欧盟目前因为希腊和西班牙等成员国的财政破产危机而陷入全面萧条，伦敦《泰晤士报》根据西欧各国下半年民众消费愿望指数调查结果，预言2012圣诞节将会是近二十年来最惨淡的年景。任天堂上半年在海外市场几乎毫无动作，除了积极酝酿年末Wii U全球盛大上市，将3DS的大作也尽数移至于后半期推出。索尼计划年末凭借《刺客信条》和《使命召唤》等有限几款大作打个翻身仗，任天堂则采用软硬兼施的手段力图将之彻底扼杀在摇篮内。事实上根据索尼PSV目前的销售状况，根本不可能再出现PSP初期欧美大厂竞相捧场的盛况，目前3DS最大的潜在劲敌或许是盛传苹果将在10月前后推出的iPad mini，这款机型如果果真定价在250美元这个水准线，必然会对包括3DS在内的许多携带数码娱乐器材造成强劲冲击。

任天堂的灵魂人物宫本茂已届花甲高龄，而其亲手缔造的马里奥这个伟大游戏角色也诞生将近三十载光阴，虽然挂着马里奥金字招牌的众多作品都拥有着不同凡响的口碑，审美疲劳却也是在所难免。更何况近段时间里任天堂的境况不佳，马里奥品牌颇有过度透支之嫌。去年末发售的《超级马里奥 3D大陆》发售至今全球累计销量约800万套，这个成绩如果较之其他任何游戏品牌都足以令发行商弹冠相庆，但是对于这个全系列累计销量过两亿天文数字的业界标杆而言，却似乎不太够看，大有廉颇老矣之叹。不过无论日本还是欧美，2D横版的“《马里奥》系列”的受欢迎度一直要高于3D版，《新·超级马里奥兄弟2》能否再塑辉煌，非常值得期待。

3DS现在最缺少的东西，就是类似当初《口袋妖怪》和《成人脑力锻炼》那样全球风靡的全新话题作，而这样的游戏往往是可遇而不可求的……



■预定于2013年发售的《MH4》寄托着任天堂和Capcom的巨大期望。

二、守望的天空

随着智能手机和平板电脑的日益普及，越来越多人开始质疑传统携带游戏平台的存在价值。诚如任天堂前社长山内溥早年所明见的：游戏主机并非生活必需品，如果无法给人们带来足够的吸引力，人们随身包包内的有限空间将被其他移动数码产品所占领。更何况，智能手机已然毫无争议地成为现代人类的生活必需品，其潜在消费市场的成长性和延续性都绝非功能相对单一的传统携带游戏平台可以比拟。

对于携带游戏平台的唱衰决非始于今日。早在1994年已经有西方著名专栏记者郑重宣称GameBoy之类的掌机早已失去存在价值，应该被全部扔进垃圾桶。是时由于任天堂忙于和列强缠斗于家用主机格式大战，并无余力经营其携带游戏事业，因此采取了放任自流的态度。当时日本本土GameBoy等所有携带平台的合计月销量长期低于四万台，对应软件亦日益稀少。日本著名游戏杂志《FAMICOM通信》（《FAMI通》前身）的两位编辑女将渡边美纪和伊莎贝拉永野曾经做过一个对赌，赌赛任天堂GameBoy和世嘉GameGear中哪一款主机率先从软件销售列表中彻底消失，携带主机平台当时存在感的微弱因此足可见一斑。众所周知，1996年初发售的《口袋妖怪 红·绿》突然爆发的社会大流行现象彻底改变了携带主机似乎不可逆的衰亡命运，任天堂因此开始重新定义该平台的商业价值，在其努力经营培育下，携带游戏平台成为任天堂和一些中小游戏开发商温馨的后花园。对于携带游戏的起死回生，当时的任天堂社长山内溥在1997年Nintendo Spaceworld（任天堂在千叶幕张举办的大型独家游戏展会）演讲中以“收集、育成、追加、交换”的游戏成功四原则精辟归纳了“《口袋妖怪》系列”流行的根源，携带平台率先突破了传统家用主机固有的人机互动娱乐模式，构建了廉价而有趣的人人互动平台。虽然最初不过是任天堂的无心插柳，但是该厂商通过敏锐的商业触觉将其市场价值发挥到了极致，携带游戏平台有今日之庞大规模全系任天堂一家之功绝非妄言。

对于传统携带游戏平台的生存危机，确实来源于智能手机和社交游戏等多方面的冲击。乔布斯针对传统游戏商业模式存在的种种弊端而提案了“AppStore模式”，该模式首先极大减少了软件的流通环节，将经营风险降至最低限度。软件开发授权权利金的取消更进一步降低了中小开发团队的进入门槛，以上这些举措对于任天堂等传统游戏硬件商则形同釜底抽薪。数字化下载对于游戏产业发展具有革命性的意义，商品积压和断货等问题得到了彻底解决，开发商因此能够提供价格更低廉的游戏供消费者选择，如今智能手机系统中大量定价1～10美元的游戏足以令普通玩家食指大动，而越来越多中小厂商也选择进入门槛更低的手机平台而抛弃传统携带游戏平台。甚至连Square Enix等大手厂商初尝甜头后也逐渐转换了开发侧重点，SE社本财年计划在iOS/Android平台发售10余款游戏，而目前确定年内在3DS平台发售的仅4款（《王国之心3D》等3款已发售），而对PSV则更是完全无视状态。今年以来多款玩家口碑上佳的3DS游戏出现了断货现象，尤其严重的《节奏剧场 最终幻想》直到10天后才补货，对厂商造成了不小的机会损失。在全面网络化的时代，居然还会发生商品无法及时供应的问题，足以充分体现任天堂原有商品流通体制的不合时宜。

2012年7月28日，任天堂将终于迈出至关重要的一步，正式开始其数字化下载服务。不过任天堂的数字化业务还是有些“中途半端”，消费者需要在任天堂授权的小卖店或连锁超市购买对应软件的商品序列号，然后通过电脑或游戏主机登录“e商店”网站并正确输入序列号，然后才能下载所购买的游戏。这样的操作流程好比要特意跑去书城柜台购买有关电子书籍的下载序列号，随后方可下载阅读，似乎并没有从实质上提供数字化服务的便捷性。岩田聪显然非常清楚数字化发行模式对于改善商品流通和提升利润率的巨大推进作用，但是同时也注意到了全球5万家以上游戏专营店的重要价值，他如此对Independen报社记者说：“我认为对于很多消费者来说，他们能够走进商店，知晓我们商品的存在，并且了解和购买这是非常重要的。对于我们来说，有传统的零售商作为我们的伙伴同样重要……”随着传统游戏产业逐步被边缘化，遍布全球的游戏专营店对于任天堂来说更弥足珍贵，他们就形同整个产业对外展示宣传的窗口。任天堂一直以传统游戏产业的守护者自命，并不期望被彻底空洞化，更何况其年龄层相当宽泛的消费群体中还有极大比例是存在上网障碍的老人或儿童，因此和传统小卖店犹如鱼水共存关系。索尼遭遇的困境也是目前任天堂对数字化业务推行谨慎的原因之一，PSP go和PSV两款大力推广数字化业务的主机相继呛水，很大因素便在于广大小卖经营者对之持壁上观的冷漠态度。近日日本个人微博有爆料称秋叶原某大型专卖店中设置的PSV试玩台故障数日未曾联络索尼及时修缮，商家对之的冷眼可见一斑。

任天堂当前的数字化下载业务，主要目的就是缓解流通环节的断货和在库等弊端，该社宣布今后会公布与之同时推出的《新·超级马里奥兄弟2》和《鬼训练》两款战略级大作的数字下载数据，事实上两作的数字化销售成绩将成为任天堂未来重要的选择考量。任天堂已经在本届E3正式发布了名为“Nintendo Network”的网络平台，该社必须加快步伐赶上时代潮流，其竞争对手的XBLA和PSN系统都已取得相当可观的成就，任天堂只有尽快实现网络资源的一体化，未来才能真正实现其整体战略的连携。

传统掌机游戏市场最终会不会被智能手机完全吞噬？这个问题实际可以和任天堂终究会不会破产倒闭并列回答。我们且再晒一晒任天堂的全部家底：该社截至2011财年结束共计拥有超过140亿美元可支配资产，流动现金约为76亿美元，其余被用于避险资本投资。任天堂的家底不可谓不丰厚（相对日暮西山的索尼而言），但是较之当前劲敌微软和苹果动辄数百上千亿规模的资本力，任天堂的身量就显得过于薄弱了。不过对于目前携带游戏市场规模来说，任天堂偌大的资本规模游刃有余，该社未



■《口袋妖怪》的诞生可以说彻底拯救了GameBoy。



■随着《新·超级马里奥兄弟2》的发售，e商店的3DS游戏下载业务也终于展开。

来真正的成败关键还是在传统家用主机业务。任天堂曾经剑走偏锋，力图避免和财大气粗的微软陷入资本对垒的消耗战，然而从目前来看已经势所难免。在上个主机世代，微软和索尼都各自玩掉了五、六十亿美元，任天堂在本世代如果在家用主机业务遭遇惨败，伤筋动骨是必然结果。不过很多人分析任天堂和竞争对手的综合实力时，往往忽略了一项真实价值绝对不低于其可支配资产的宝贵财富——软件品牌，如果加上这笔财富，任天堂的实力足以匹敌全球任何一家IT企业。



■任天堂前社长山内溥。

任天堂前社长山内溥于2007年接受作家井上理专访时曾经说："如果有朝一日任天堂的创意枯竭，不知道怎样做才好，那么就离关门大吉不远了。离开了软件和创意，任天堂还能做什么？难道要变成'硬件体质'的公司么？这样的事情我们做不来。"

山内溥曾经背负"业界暴君"的恶名，也曾经说过"如果索尼的PS能卖出100万台将头下脚上倒着走路"这样充满孩子气的话，但是其充满睿智的商业洞察力奠定了任天堂数十年稳步成长的基础。山内氏自参入电子游戏产业以来，为任天堂确立了软件至上的商业发展方向。时至今日，虽然《马里奥》、《塞尔达传说》和《口袋妖怪》等游戏品牌虽然已陈年历久，但始终能够发挥巨大的商业价值，成为任天堂依然能左右市场格局的力量源泉。或许索尼便是山内溥所嘲笑的"硬件体质"公司，遥想当初历代PS系主机发布强悍硬件规格后都曾被信徒们鼓吹欢呼一时，而时至今日，除了在故纸堆中聊作谈资以外，这些昔日辉煌对于索尼当前无米下锅的窘境毫无助益。

任天堂为首的传统游戏主机发行商目前面临的外部竞争主要来自社交游戏和智能手机。日本社交游戏两大巨头DeNA和Gree目前的注册用户ID都超过了1.5亿，这是一个非常惊人的数字。社交游戏的成功之源便在于网络服务，实际上诸如Koei Temco发行的《百万人的信长之野望》这类游戏不过是采用32位主机时代的游戏引擎并导入网络对战系统，同时采用道具收费制，因此从技术层面上根本没有多少值得称道之处，不过在消费用户的网络互动方面过去一直就是任天堂和索尼等传统厂商的短板。过去由于缺乏法律的约束，日本社交游戏呈现无序发展的乱象，许多游戏中设计了类似博彩的程序大量榨取玩家财富，曾有报道称某小学生在一个月内花费了十余万日元购买游戏道具。社交游戏厂商的恶行引起了广泛社会舆论的挞伐，今年初日本政府下达法令对该行业进行整顿，DeNA和Gree的股价立即被腰斩，而Konami和Square Enix等参入厂商也暂时放缓了参入步伐。日本政府和社会舆论对于社交游戏的打压，于传统游戏行业来说无疑是极大的利好。社交游戏原先的优势在于低成本高收益的网络互动模式，任天堂在3DS中也在逐步完善诸如邂逅通信等免费社交模式以强化消费用户的粘着度，不过由于考虑到企业形象的问题，该社目前并未采取道具收费制，这也充分发挥其强大资本力的优势。未来预定发售的3DS版《立体动物之森》和《朋友聚会》可谓是许多日本社交游戏的雏形，任天堂非常可能会着意经营，势将成为对抗社交游戏的重要武器。

《口袋妖怪》、《宠物蛋》、音乐节拍游戏……游戏产业曾经出现过许多风靡全球的流行元素，不过绝大多数都如天边的流星般湮灭消逝，真正至今仍然能保持商业价值的或许只有《超级马里奥》和《口袋妖怪》等屈指可数的几个品牌。品牌的持续性是衡量企业经营者市场运营力的重要标志，任天堂无疑是其中的佼佼者。智能手机游戏和社交游戏虽然都风靡一时，但未来都将面临成长的烦恼。事实上手机游戏的市场正日趋红海化，进入的门槛将不断提升。虽然曾经涌现了《植物大战僵尸》和《愤怒的小鸟》这样脍炙人口的作品，但是开发厂商的命运似乎并未发生根本性改变。号称下载量超越《马里奥》全系列的《愤怒的小鸟》，实际的利润却不到后者千分之一，《马里奥》的玩家基本都能将之与任天堂品牌联系起来，而又有几人知道Rovio开发了《愤怒的小鸟》呢？从近期《植物大战僵尸》和《愤怒的小鸟》等智能手机经典纷纷登陆传统携带游戏平台，或许足以间接证明智能手机游戏的"钱途"未必如想象中那么远大。目前在手机上大流行的基本都是《愤怒的小鸟》之类的轻度游戏，采取薄利多卖的商业模式获得回报，消费者的审美疲劳或很快将如期而至。真正对传统携带游戏平台造成威胁的却是大手传统厂商的开发资源外流，Square Enix、Capcom和Ubisoft今年都加大了智能手机游戏的投入力度，而这些厂商恰好都是任天堂长期以来的重要战略盟友，类似釜底抽薪的危机感恰好印证了先哲所谓"崩溃总是起于内部"的至理名言。任天堂现在努力的方向就是加速流通改革，进一步提升传统游戏的利润率。最近有权威调查报告显示；全球近3亿智能手机用户中仅有不到一成为APP有效消费用户。如果任天堂能够顺利完成2012财年的销售计划，届时超过3500万台的3DS用户群将成为足以吸引广大开发厂商的香饽饽。

无论发生怎样的情况，3DS财年内在日本本土顺利突破千万大关已成定局，届时将超越索尼PS3和PSP成为国内活跃消费用户基数最庞大的传统主机平台，其现状足以用"渐入佳境"来形容。随着本财年的结束，任天堂依靠若干



■智能手机的普及极大地推动了手机游戏的发展。



■下载量超越《马里奥》全系列的《愤怒的小鸟》，实际的利润却不到前者千分之一。

超大作拉动市场的激进战略暂告段落，未来两年将进入创意胜负的发展关键时期，任天堂自身势必会把战略重心转向新主机Wii U，留给广大第三方会是一个充满机遇的舞台。从上半年软件销售状况来看，3DS软件市场的活跃度显然超出了许多第三方的预期，类似《牧场物语》和《魔法工厂》等作品均创下历史新高，这势必将提升厂商们的参入热情。Atlus近期已将原本横跨PS3、PSV和3DS发行的《真·女神转生Ⅳ》改为3DS独占发行，这是一个非常正面的市场信号。另根据Falcom等一些原索尼系铁杆盟友厂商近期发布的财报讯息可知，这些厂商大多将在下一个财年参入3DS开发阵营，这也是大势所趋的必然抉择。5Pb社长志仓千代丸近期在接受4Gamer采访时透露："2012年是许多日本厂商进行战略转换的关键一年，未来的市场风向将逐步转向任天堂的3DS平台……"最近PSV平台几无新作发表，而PSP游戏却有加速推出的倾向，从表面上看似乎是一个非常奇特的现象。实际这些都是第三方的避险举措，赶在PSP完全衰败前推出开发中游戏，许多曾经入戏太深的厂商们都在和时间进行赛跑。

日本IT-Media曾经于2009年初刊登了一篇分析拍照手机对于传统相机行业影响的分析报告。当时由于手机附带摄像头的像素不断飙升，许多传统相机从业者担忧未来市场会受到巨大冲击，而该报告作者饭田氏却对市场未来表示了积极乐观态度，他认为拍照手机的流行并不会导致传统相机行业的衰落，相反会加速整个行业的产品升级，只有那些不能顺应潮流的落伍者才会被淘汰。从另一角度来看，拍照手机还可能产生递延效应，许多普通消费者会因此迷恋上摄影活动而进一步选购性能更优异的专业器材。事实上传统相机行业目前的发展状况正如分析报告所言，佳能和尼康等主流厂商的经营业绩并未受到影响，中高档相机的销售势头呈稳步提升，而低端产品则日趋没落。携带游戏产业正面临着昔日相机行业同样的命运，任天堂和索尼采取的对策也是加快产业升级，推出智能手机平台无法实现的产品，不过前者着意于软件、后者依然侧重于硬件，或许任天堂的市场策略才是真正的王道。在科技日新月异的当今时代，硬件技术是很难保持含金量的，任天堂Wii浮沉就是最佳的注解。任天堂曾经凭借着Wii的体感手柄称雄一时，微软在汲取其设计灵感后不惜重金研发出了更为出色的Kinect，Wii的成长势头遂被遏制。对于游戏产业来说，真正能够经得起时间考验的还是游戏软件，任天堂对此有着清醒认识。3DS发售已将近两年，至今依然没有诞生真正意义上的突破性原创大作，这也该主机未能完全延续昔日NDS王者霸气的根源之一。来年将是3DS软件创作的全盛时期，如果能够诞生出类似当年《口袋妖怪》那样的话题作，市场的递延效应必然会如期而至。

宫本茂于本届E3展会期间首次向外界透露任天堂携带游戏主机的后续产品已进入实质研发阶段，这个讯息早已是预料中的事情，为了应对来自外界的竞争压力而加速产品升级节奏步伐是必然的选择，不过这同时也是一柄祸福共存的双刃剑。任天堂能否HOLD住不被打乱既定的进化节奏，惟有依靠其自身的实力。

后记：全球瞩目的伦敦奥运会开幕式电视转播中插播了奥运惟一指定游戏主机3DS的宣传广告，如此大手笔也算是电子游戏史上具有里程碑的一幕。任天堂凭借自身雄厚的实力向世人表达了普及3DS的雄心壮志，我们不能不为之击节喝彩。任天堂一直是敌强则愈强的商场老手，由衷期待他能够平安渡过时下的逆境，为广大游戏玩家带来更多的快乐和梦想。

曾有人断言：3DS这一代主机将是传统游戏产业最后的探戈。我坚信：这不过是妄人的痴人说梦！



3DS热门作品限定版精选





文 雷伊

3DS硬件销量屡创佳绩，任天堂并没有满足于现状，而是出其不意地趁胜追击推出3DS LL，在满足了对屏幕尺寸有更高要求的用户需求同时，也进一步蚕食了对手的市场份额。硬件的普及带来的是软件阵容的进一步丰富，不管是一线大作还是二三线精品，不管是经典移植还是原创试水，都纷纷投奔3DS平台，既吸引了轻度玩家，又满足了核心玩家的挑剔需求，这和NDS初期轻重度游戏比例失衡导致核心玩家不买账的情况存在很大的不同。在这么丰富的软件阵容中，接下去又有哪些作品将要推出限定版和限定周边呢，下面就让我们一起来看一下。

《勇气原点 飞翔妖精》

收藏版

Square Enix在3DS上的倾情一击《勇气原点 飞翔妖精》，可以看作是NDS游戏《光之四战士 最终幻想外传》的精神延续。厂商在一波波地放出不同版本的体验版为游戏预热的同时，也在悉心收集着玩家们对游戏的意见，另外鉴于近年来SE的作品在剧情上一直为人所诟病，因此厂商这次特地请来因《斯坦因之门》而名声大噪的5pb.的剧本作家林直孝为游戏创作剧本，从这些细节我们不难看出厂商对这款游戏的重视。


▲本作的画集中收录了珍贵的设定资料，记住它可是非卖品。

厂商并无推出面向所有发行渠道销售的限定版计划，而只是在SE自己的官方购物网站e-Store上推出本作的收藏版。收藏版中除了包含游戏卡带一张之外，还包括初回限定版的游戏OST、以吉田明彦为首的多位画师倾力制作的豪华画集、游戏主题3DS保护壳、以及B2尺寸的特大AR海报一张，售价为12800日元（约合人民币1035元）。这些丰富的物品会用一个精心设计的大盒子包装，另外值得注意的是收藏版中所附带的豪华画集、3DS保护壳以及特大AR海报都是非卖品，玩家只能通过购买收藏版的方式来获得它们，收藏价值不言而喻。撰写这篇文章时离游戏发售日还有两个月之久，其收藏版就已经预约一空，除了游戏本身的魅力之外，收藏版中颇有吸引力的附属物相信也是令玩家们追捧的原因。



▲收藏版完整内容一览。


▲游戏的OST是可以单独购买的，收藏版中送的是其初回限定版，本身在包装上就独具匠心。另外值得一提的是，负责本作音乐的是知名音乐人Revo，因此游戏的音乐品质绝对有所保证。

《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》

“《世界树迷宫》系列”作为Atlus近年来倾力打造的一个品牌，一直扎根于任系掌机平台，并且始终维持着较高的人气。系列有着可爱的外表，但骨子里却是非常核心向的重度游戏，其硬派玩法一直为新老玩家所津津乐道。作为系列的最新作，《世界树迷宫Ⅳ》顺理成章地来到NDS的后续机种3DS上，系列延长线上的正统强化给予了玩家们意料之中的实在游戏乐趣，是今年初夏玩家们不错的游戏选择。

周边套件

这款《世界树迷宫Ⅳ》的周边套件来自于日本老牌周边厂商Hori，与游戏同时于今年7月5日发售。套件中共有三样物品，包括3DS主机收纳包一个、3DS保护壳一个、以及主题触控笔一支。在这些周边的设计方面可以看出厂商的确下了功夫，在保持了周边实用度的同时，造型上与游戏的契合度也非常高。这套周边套件的售价为2780日元（约合人民币225元），凡购买该套件的玩家可获得一个QR码，用来下载游戏中的专用任务。



▶保护壳采用透明质地，正面印有游戏的LOGO以及相关图案，不仅美观，也能很好地防护3DS主机表面不受损伤。



▶主机收纳包不仅可以装下3DS主机一台，还可以收纳3枚3DS游戏卡带以及套装中附带的触控笔一支。收纳包经过特别设计，在3DS装备了保护壳的状态下也能完美收纳。



▶触控笔通身为浅绿色，在笔杆上印有游戏的花纹。相比主机自带的触控笔，这个周边中的触控笔握起来更方便，就算长时间操作也不会疲劳。



▲周边套件包装图。

主机装饰贴纸

来自专业移动设备装饰贴纸生产商Dezaegg的《世界树迷宫Ⅳ》3DS专用主机保护贴纸，一共有4种款式，每款售价2480日元（约合人民币200元）。每款贴纸包括了粘贴在3DS主机的外侧的部分和粘贴在3DS主机内侧的部分，可以把玩家的3DS爱机保护得稳稳妥妥。当然，这些贴纸均只适用于基本款的3DS主机，无法用在3DS LL上。

款式1





款式2





款式3





款式4





《闪乱神乐 爆裂 红莲少女》

防刮贴纸

Marvelous AQL去年在3DS上发售的原创游戏《闪乱神乐 少女们的真影》可以说是一匹黑马，俘获了一大批玩家的芳心。其实要说游戏本身也不见得有多大的过人之处，不过开发商很聪明，很清楚这款游戏的用户层需要什么，也确实在游戏中带给了他们所想要的东西。本月底，该系列的第二款作品就要跟玩家们见面了，相信对于很多玩家而言这是一款期待度相当高的作品。绘制精美的女性角色是游戏中的一笔重要资源，周边厂商也瞄准了这一点，即将于游戏发售当天推出以游戏中的女性角色们为主题的3DS防刮贴纸。

这套3DS防刮贴纸由日本周边厂商DNP推出，一共分为5种款式，每款售价均为790日元（约合人民币65元）。正如其名称所示，这种贴纸可以保护3DS主机的表面不受刮伤等损害，并且贴纸的用图都非常精美，相信会令喜爱这款游戏的玩家爱不释手。不仅如此，由于采用了特殊的材质制作，这种贴纸可以反复粘贴，因此即使贴得不到位、或者是哪天想要换新的3DS主机了，都可以撕下来重新贴上去。不过需要提醒大家的是，有些贴纸的用图看上去过于劲爆，你确定自己好意思在众目睽睽之下把贴有这些贴纸的爱机掏出来吗？



▲款式E的图案是动作非常“豪放”的春花。


▲款式A，很正经的角色合影。


▲款式C的用图就有点……这也是游戏官方网站中最先弹出来的一张图片。



▲款式B采用的图案是游戏女主角焰。



▲款式D的图案是另一位人气角色咏，从配色角度来说很适合贴在白色的机器上。

《魔法工厂4》

特典版

从最初仰仗“《牧场物语》系列”的余荫，到后来自成一派，《魔法工厂》自从推出之后在玩家群中的认知度越来越高，3DS版的系列第四作不仅取得了相当不错的销售成绩，也赢得了玩家们的一致高评价。厂商并未推出游戏的豪华限定版，而是在预约特典上下了一番功夫。

游戏的特典是一张名叫“想要悄悄听的伴睡CD”（こっそり听きたい添い寝CD）的光盘，为了配合“悄悄听”这个意境，这个特典CD中特别附赠了一副外形非常可爱的耳机，尽管对音质要求较高的玩家可能无法满足于其音效，但是这么一个小细节足以看出厂商的贴心。至于这张CD中的内容究竟如何，就请喜欢该系列的玩家在临睡前戴上耳机悄悄体验吧。



▲特典版的包装图，浅绿色的包装看上去非常清新。

《恶魔召唤师 灵魂黑客》

作为当初Atlus为SEGA土星（SS）量身打造的RPG大作，《灵魂黑客》多年来一直未被玩家所遗忘。充满魅力的角色以及硬派的玩法，令其成为“《恶魔召唤师》系列”中最受玩家追捧的一作。3DS版与SS版原作相隔有15年之久，当时时髦值满点的游戏，用现在的眼光来看可能已显老派，但这又有什么所谓呢，相比吸纳新玩家，也许让老玩家们唤起当初的游戏记忆才是Atlus的初衷吧。

FAMI通豪华限定版

游戏的限定版由Atlus委托日本游戏杂志《FAMI通》的出版商EnterBrain推出，因此也只能在其专门购物网站ebten上才能购买到。售价7980日元（约合人民币650元）的这款豪华限定版，在价格上比普通版贵了约1700日元（约合人民币140元），在物品方面则多出了主题T恤和文件夹这两样，从日本的物价水平来看还是颇为划算的。

限定版中的T恤以游戏主人公所在的精锐黑客集团Spookies为主题，在T恤的正反面都印有集团的LOGO。玩家在订购这款限定版的时候，还可以选择T恤的尺寸，因此不用担心买到的T恤不合身。而限定版中附赠的透明文件夹，则是以主人公的枪形恶魔召唤枪GUMP为主题，相信这个具有象征性的图案对于老玩家来说一定不会陌生。



▲T恤以黑色为主题，在背面的图案上还印有“1997～2012”的字样，仿佛在向玩家们证明自己的历久弥坚。



▲不限于ebten，只要提前预约游戏，就可以获得游戏的混音OST一张，其中的6首乐曲由玩家们投票选出并进行重新编曲。



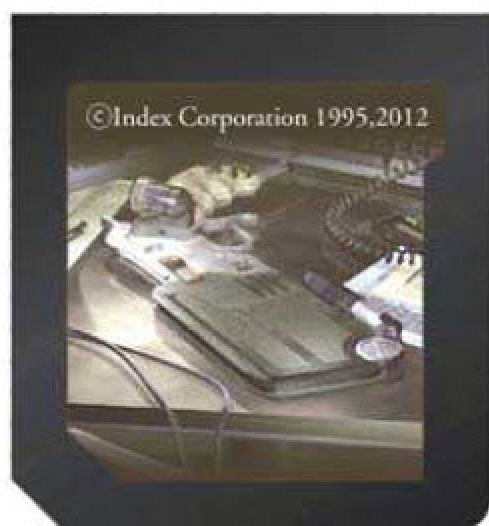
▲透明文件夹同样为黑色，正面印刷的是GUMP的图案，反面则是Spookies的LOGO。

周边套件

这款《灵魂黑客》的周边套件由日本Fujiwork推出，其中包括主机收纳包一个、超粗触控笔一支、屏幕擦拭布一块，以及3DS卡带收纳盒两个。和略显朴素的周边设计一样，这套周边中包含的物品都非常实在，全部都是玩家确实需要用到的实用周边，没有花哨的要素在里面。该周边套件售价2604日元（约合人民币210元），与游戏同时于8月30日发售。



▲主机收纳包采用抗冲击力较高的EVA素材，内部则采用了起毛素材，里外齐发力，将玩家的3DS保护得万无一失。





▲套件中的两个3DS卡盒。



▲屏幕擦拭布上印有女恶魔妮美莎的图案，看上去非常有质感。



◀触控笔被做成了主人公的“无铭之刀”的造型，采用超粗笔杆，握起来手感非常好。

文 月下雪影

畅享大屏游戏时代

——3DS全系列主机购买攻略



在生活当中，移动的大屏已经无处不在。作为次世代掌机的领航者3DS在经历了游戏短缺和降价风波的洗礼之后开始逐渐走上了正轨，但越来越多的玩家却开始质疑主机的屏幕尺寸不够震撼，毕竟人们已经被生活中的各种大屏宠惯了，只有3.5英寸上屏的3DS显得和这个时代有些格格不入。所以当今年的E3展会开始时，人们都期待任天堂上演老店的逆袭，为玩家们带来更大更靓丽的屏幕，但没想到任天堂却按兵不动，没有给玩家带来任何惊喜。直到一个月后的媒体直面会，这家百年老铺才拿出设计已久的3DS LL/XL，给期待大屏的玩家们带来了意料之外却在情理之中的更新。更大更持久，这是很多人对3DS LL/XL的第一印象，也是很多玩家想要换3DS LL/XL的动力所在，但对于很多玩家来说，3DS本身也确实够用，那么在这两者之间我们到底该如何抉择呢？这期的3DS全系列导购或许能给出你想要的答案。

新的抉择：小而便携还是大而持久

在做出抉择之前，我们必然先要对两台主机有更充分的了解。而对于3DS和3DS LL/XL之间的区别，想必大部分玩家也只停留在基础的层面上，像是屏幕大小、外观造型等等，其他方面的一些小改进恐怕还并不大清楚，所以在开始抉择之前，我们必须知己知彼，充分了解机器之间的差别，才能选出真正适合自己的机器，要知道小机器也有大不同的哦。

变化之一 屏幕大小

屏幕变大是3DS LL/XL的更新重点，也是吸引仍然对3DS有所犹豫玩家的最大利器。更大的屏幕能带来更好的视觉效果，3DS LL/XL的上屏由此前3DS的3.58英寸增大到了4.88英寸，下屏则从3.02英寸改进到了4.18英寸。3DS LL/XL主机更大的上屏能带来更震撼的3D视觉效果，更大的下屏也可以让触摸变得更加准确。不过这点改进对于包包太小或者是讲究便携性的玩家来说，可能也算画蛇添足般的更新。



▲3DS LL/XL比3DS的屏幕大出1.9倍。

变化之二 外观造型

3DS LL/XL已经不再使用原先的透明钢琴烤漆涂层，而是回归到了略微质朴的磨砂亮面材质。材质的改变解决了很多玩家不喜欢的指纹残留问题，而且略微圆润的外型也让手感更上一层楼，但质朴的材质带来的是华丽感的降低，3DS LL/XL注定不会像3DS那样吸引眼球，对于追求时尚的玩家来说，外型平庸且有些笨重的3DS LL/XL达不到时尚的标准。

变化之三 拒绝压屏

压屏是3DS早期主机所表现出的一个共性质量问题。具体症状为主机在合盖状态下，如果上下表面受力，主机的上屏就会留有下屏压过的痕迹，究其原因在于上屏比下屏更大，且在合盖状态下四角的胶垫厚度不够，这就让更小的下屏在受力时将自身的印记留在了上屏表面。一般在压屏程度较轻时，痕迹可以用擦拭布轻轻擦去，但在压屏比较严重的时候，这些痕迹就永远留在上屏上了，很多玩家为此只能每个月换一次贴膜来解决压屏影响的3D视觉效果。任天堂肯定也了解到了这个问题，所以在3DS LL/XL上，任天堂特别在内摄像头的两侧增加了两个的圆形胶垫，这两个胶垫可以在3DS LL/XL合盖状态接触到下屏的边缘突起位置，这样两处增高的点相接触会避免上下屏之间的接触，完美的解决了饱受弊病的压屏问题。当然现在出售的3DS，任天堂也采用上屏略微凹陷的方法巧妙的解决了压屏问题，算是两者兼顾了。



▲3DS LL/XL摄像头两边的圆形胶垫解决了3DS压屏问题。

变化之四 按键手感

除了以上几点，可能更多玩家在乎的是3DS LL/XL的按键手感有没有很好的传承，这点实际上任天堂历来让大家放心，虽然3DS LL/XL变成了更软的导电胶，但手感并不缺失，用起来依然很舒适，滑杆则基本和之前一样，惟一的差别可能就是略微有些生涩。而针对在3DS上出现的十字键漆裂问题，任天堂去掉了油漆涂层，返璞归真到NDS时代，这样虽然不如之前靓丽，但绝不会发生漆裂掉渣问题，算得上是很小而实用的改进。在3D调整推杆上，3DS LL/XL新增了OFF档位，可以更直接地关掉3D特效，至于以往手感最差的SELECT/HOME/START三个按键，在3DS LL/XL上已经焕然一新地排在了最下面，虽然比过去好按多了，但是按上去的手感不佳，所以也只能算是不过不失的改进。整体上说按键手感的不同，直白地讲就是3DS的键程较短，3DS LL/XL的键程略长，手感要根据自己的喜好才能判断，或许你可以尝试一下GBA SP（3DS）和GBA（3DS LL/XL）的按键来决定自己的选择。

变化之五 改进触笔

在3DS上，任天堂使用的是金属拉杆式的触控笔，虽然可以通过拉杆变长，但用久了拉杆会吃不上力，变得卡不住位，甚至直接松脱。而在3DS LL/XL上，任天堂考虑到机器变大，不再需要拉杆来加大笔的长度，所以直接采用了更为廉价的塑料触控笔，虽然节约了成本，但是完美地解决了拉杆松脱的问题。这种小细节的改进也是仁者见仁智者见智的问题，毕竟触摸笔完全可以用大量的第三方周边来代替。



▲3DS使用的塑料触控笔没有了金属触控笔的拉杆松脱问题。

变化之六 音量续航

开始提到的更大更持久，无疑有一方面是说3DS LL/XL续航能力的改进。比起小一些的3DS，更大的3DS LL/XL提升了30到90分钟的游戏时间，官方给出的数据对比是："用3DS玩3DS游戏：约3小时~5小时，用3DS玩DS游戏：约5小时~8小时；用3DS LL/XL玩3DS游戏：约3.5小时~6.5小时，用3DS LL/XL玩DS游戏：约6小时~10小时"。实际的使用结果也基本接近，两者差距在半小时到一个半小时以内，对于喜欢长时间游戏的玩家来说，3DS LL/XL更具吸引力一些。但是在音量上，3DS LL/XL的音响镂空虽然从之前的5孔变成了9孔，但音量却异常的小，基本只有3DS的一半左右，所以想要购买3DS LL/XL的玩家必然需要准备一个耳机才行。

变化之七 细节改变

最后，3DS LL/XL主机还有很多细节上的变化，比如附赠的SD卡容量有原先的2GB提升为了4GB，主机本身也拥有了更大的容量，可以保存更多下载的游戏、照片和电影。3DS LL/XL的新屏幕在屏幕反射上控制的更好，它把原先3DS屏幕上的三个反射层的眩光率从12%降到了3%，这样就减少了将近10%的屏幕反射率，这样一来3DS LL/XL可以在阳光下看清屏幕上的内容。此外3DS LL/XL还在NDS游戏的兼容上做出了努力，新引入的1比1像素模式，解决了NDS游戏在3DS上运行时被强制拉伸的问题，换句话说，使用3DS LL/XL玩NDS游戏你会看到完美比例的游戏画面，而非3DS上被强制拉伸的游戏画面。基本上这些细节的改变都是优于3DS的，3DS LL/XL在使用贴心度上有很大的提升。



▲3DS LL/XL原装4GB存储卡。

通过上面介绍，想必你已经对3DS和3DS LL/XL之间的差别牢记住了，但从实际情况考虑，真正决定你购机的因素恐怕只有1、2、4、6这四点，即屏幕的大小、外观的设计、按键的手感和电池的续航。在这几个方面，追求小巧、时尚、键程短、便携的玩家可以选择3DS，相反对大屏幕一见倾心，希望拥有更长的续航时间，迷恋GBA横版机的手感，对外型设计要求不高的玩家，3DS LL/XL肯定是更好的选择。另外，如果你是一位新玩家也建议购买3DS LL/XL来体验大屏3D游戏的魅力，不过要是你的经济不宽裕，那么选择3DS肯定也没有任何问题，毕竟现在两者之间还存在400~500元的差价并非所有人都能接受。总结起来，主机适应人群如下：

·3DS适应人群：追求便携性时尚性、对屏幕大小和续航能力不太关心、喜欢键程短、经济并不富裕的玩家，例如学生玩家、女性玩家。

·3DS LL/XL适应人群：喜欢大屏幕、不追求便携性、对续航能力有更高的要求、经济较为宽裕的玩家，例如男性白领玩家、经常出差的玩家、上年纪的玩家。

购机常识：关于3DS系列方方面面

当你选定好主机之后，接下来就需要了解主机本身的一些常识了，比如说主机版本之间的差异，不同主机包含有哪些颜色、主机内部所包含的配件等等，这部分内容是购机攻略里最基础、最核心的板块，只有在充分地了解这些内容之后，你才能真正确定自己应该买什么样的主机。考虑到很多玩家不喜欢长篇累牍的冗文，所以下面的内容将以更为直接的问答方式呈现，玩家只要针对自身不了解的内容来查看就可以了。

Q：听说3DS和3DS LL/XL还分区域版本？这是什么意思？

A：区域版本指的是主机所发售的地区，比如说日版是在日本地区发售的3DS和3DS LL，美版就是在美国发售的3DS和3DS XL。

Q：好像3DS系列还有右滑杆周边，怎么不提一提那个？

A：3DS滑杆扩张底座目前只对应3DS主机，刚刚上市的3DS LL/XL因为机身过大所以肯定无法使用。从任天堂的态度来看，现在3DS滑杆扩张底座很有可能和NDS时代的震动卡一样，只是昙花一现，因为截止到目前，3DS右滑杆扩张底座依然只支持7款游戏，包括《怪物猎人3 G》、《生化危机 启示录》、《皇牌空战3D 纵横火网》、《潜龙谍影 食蛇者3D》、《真·三国无双VS》、《王国之心3D》和《新·光之神话》，虽然都是大作，但这样的力度还是远远不够的，所以如果你是3DS LL、XL用户或并非3DS重度游戏玩家，那么这款周边的意义对你来说并不大，因此文中也就没有提及了。其实除了3DS右滑杆扩张底座之外，任天堂还有一款名为3DS专用托架的官方周边，这款周边可以让你把主机放在上面进行游戏，而且3DS和3DS LL/XL都可以使用，但因为并没有太多的实际用途，所以也不建议玩家购买。

Q：比较喜欢白色主机，想知道3DS和3DS LL/XL现在都有什么颜色的？

A：无论是3DS还是3DS LL/XL都有白色主机。现在的3DS总共有7种颜色，其中日版和美版主机共有的颜色为4种，分别是水漾蓝、宇宙黑、闪耀红和神秘粉，美版的神秘粉因为只和《任天狗+猫》同捆发售，所以很少见。其余3种颜色为日版和美版独占，美版有日版不存在的午夜紫，日版有水晶白、沽蓝这两种美版不具备的颜色。而即将发售的港、台版主机则是日、美主机中都不包含的颜色：晴空蓝和珠光桃红。而3DS LL/XL一共有4种颜色，其中日版主机有纯白、红黑、银黑三种颜色，美版有蓝黑和红黑两种颜色。



▲港、台版3DS的两种颜色。

Q：前阵子看到3DS和3DS LL/XL要发售港版了？是不是可以玩到中文游戏了呢？

A：没错，港版和台版的3DS、3DS LL/XL都将在9月28日发售，届时会有5款繁体中文游戏一起上市，包括《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》、《塞尔达传说 时之笛3D》、《任天狗＋猫》和《生化危机 启示录》。不过港、台版主机是单独锁区的，即只能运行在香港和台湾发售的中文、日文游戏，其他的美版和日版游戏均无法运行。而据香港媒体测试，繁体中文游戏却可以在日版和美版主机上识别到，即游戏本身可能并未锁区，所以想要玩繁体中文游戏，也可以等到主机和游戏发售之后，看繁体中文游戏能否在其他版本上运行，如果可以我们可以选择港、台版以外的主机即可，否则暂时就只能玩到这几款繁体中文游戏了。目前对港版主机不太建议购买，毕竟决定一台主机的是游戏数量，锁区的港版主机并不符合普通玩家的要求。至于港版主机的售价，任天堂官方给出的是3DS为1499港币，折合人民币约1227元，3DS LL/XL是1749港币，折合人民币约1432元。

Q：现在的3DS和3DS LL/XL有翻新问题吗？如何检查翻新？

A：因为3DS LL/XL发售还不到一个月，所以肯定没有翻新机，而3DS发售也只有一年多，且一直没有破解，所以购买主机的大多都是核心向玩家，出售主机的不多，所以翻新机也不算太多，但多少还是会有一些。检查翻新的主要手段可以借助盒子里的任天堂礼品券，如果礼品券可以在官网注册，那么机器一般就没有问题了。如果礼品券无法使用或者主机里没有礼品券，那么多半可能是翻新机了。当然除去这方面的检查，你也可以查看充电接口是否有划痕氧化、机器的序列号是否和说明书上一致，机器后面的螺丝是否有拧痕划痕等等。

Q：3DS和3DS LL/XL里面都有什么配件呢？

A：3DS主机主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

3DS LL/XL的主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书及保修卡一套。

两者不同之处在于3DS包括充电器和充电台，而3DS LL/XL没有任何充电设备，需要单独购买。机器SD卡槽内置的SD卡，3DS是2GB容量的，3DS LL/XL是4GB容量。



▲一定要打开3DS左侧的卡槽看一下里面有没有原装的蓝色SD卡。

Q：在购机时除了检查配件和翻新之外，还有什么需要注意的地方吗？

A：一般来说，你只需要检查主机的基本性能就可以了，包括按键、滑杆、屏幕和摄像头这几个主要部分。按键和滑杆主要试试手感有没有生涩不顺畅，屏幕方面主要是排查坏点，然后看看呈现出来的3D效果如何。摄像头检查能否正常使用，你可以拍一张3D照片在屏幕上查看，注意新机器本身肯定不会有照片，如果SD卡里面有照片，那么之前肯定被人试过，那或许就有些个别问题了。另外3DS主机都有第一次开机画面，会让你设置生日、颜色等等，如果没有也有可能被人试过的机器。

Q：购买主机时还需要额外购买其他配件吗？都有什么是必须购买的周边？

A：无论是3DS还是3DS LL/XL，在你购买主机之后都应该要购买贴膜，烧录卡则可以选择购买。对于贴膜，一般普通的国产组装贴膜即可，尤其是3DS，因为可能有压屏问题，即便使用昂贵的原装Hori贴膜也会留下痕迹，所以廉价的组装贴膜可以经常更换才是最好的选择。烧录卡方面，目前3DS游戏尚未破解，选购的主要是NDS烧录卡，可以向下兼容玩上世代的NDS游戏，目前市场上比较主流的烧录卡是R4ISDHC和Supercard DSTWO两种。R4ISDHC也叫R4银版，本身支持即时存档、即时攻略、金手指、软复位等主流功能，但高端一些的即时存档和即时攻略功能都不算出色。但它的优势在于价格低，一般随主机购入100元就能搞定，而从淘宝上购买的话，更可以低到30～40元，建议购机后去淘宝选购。Supercard DSTWO是NDS末期的最强烧录卡，卡内有单独的逻辑处理器，所以功能上要完全超越R4ISDHC，无论是即时存档、即时攻略还是金手指、软复位都非常完美，兼容性也要高出其他烧录卡不少，但售价略贵，大概要220元左右，而且只能在淘宝上买到，实体店铺货率很低，建议对游戏需求较高的玩家购买，如果是第一次接触3DS，那么普通的R4ISDHC也足够用。至于其它的一些烧录卡，因为更新不及时、或者是功能不完全已经被逐渐淘汰，选择烧录卡以这两种为准即可。另外，对于日版、美版3DS，因为包装里附带的充电器电源都是110V的，无法在国内正常使用，所以你还需要额外再购买一个220V直插电源或者是220V转110V的变压器，实体店一般都是附赠组装的220V直插电源，效果也算可以，不过建议玩家还是尽量选择220V转110V变压器，搭配原装电源使用，这样的效果更加稳定可靠。此外，因为3DS LL/XL因为本身不带任何充电器，所以如果你之前没有NDSi或者3DS系列主机，第一次购买3DS LL/XL的话，也必须搭配个充电器才行，建议选择220V的直插电源即可。



▲Supercard DSTWO功能强大，但售价高昂。

做出选择 享受崭新的3D世界

看完上面的两个部分，相信你已经计划好到底应该入手3DS还是3DS LL/XL了。无论你选择了哪种主机，你都能享受到任天堂给你带来的全新3D游戏体验，那种不同以往的立体世界可以让游戏变得更加真实，游戏的代入感变得更强。这家经历风雨的百年老铺正在用自己的创新力改变着墨守陈规的游戏世界，如果你期待任天堂的未来的创新，那么你现在一定不要错过这台开启立体游戏世界的3D魔盒，一起享受崭新的3D世界吧。

3DS购机推荐套餐

\	品牌/型号	价格
主机	3DS LL主机（日版）	1600元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4I SDHC	48元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	38元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
	总计	1772元

主机及主要周边参考价格

名称	价格
3DS LL主机	1600元
3DS XL主机	1550元
3DS主机（日版）	1150元
3DS主机（美版）	1100元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
3DS扩张右滑杆	140元
3DS专用支架	80元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
R4I SDHC	48元
金士顿 8GB TF卡（行货）	38元
金士顿 16GB TF卡（行货）	68元

市场报价信息更新截至2012年8月20日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

文 huanyuezhi



音乐	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠		
MUG	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ		
NBGI	2012年7月12日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

《太鼓之达人》的掌机版新作终于来了。时隔两年，《太鼓之达人》又回归了任系掌机平台。对于3DS上的第一款《太鼓之达人》而言，本作的3D效果相信会是大家所关注的重点之一。另外，本作还采用了最新街机版的新框体界面，相信大家在游玩的过程中会感觉更舒服和流畅。下面，就让我们一起探究本作吧。

系统介绍



基本操作

游戏中总共提供了三种不同的按键操作方式，可以在游戏设定中进行更改，区别在于红色音符和蓝色音符的键位。

操作方法

红色音符：在音符完全进入判定圆圈的时刻，按红色音符对应的按键或敲击下屏鼓面。

蓝色音符：在音符完全进入判定圆圈的时刻，按蓝色音符对应的按键或敲击下屏鼓外。

大音符：在音符完全进入判定圆圈的时刻，同时按左右两侧的音符对应按键或同时敲击两侧鼓面或鼓外。

黄条音符：可以按任何按键来增加连打。

气球音符：可以按红色音符对应的按键来吹破气球。

彩球音符：可以按任何按键来打开彩球。

界面信息

演奏歌曲时，谱面上方的进度条是魂槽，到达黄色区域之后为及格，维持到曲目结束便算成功完成歌曲。到达最右边为爆魂，歌曲完成后提示演奏“大成功”。当玩家成功击中音符时，



魂槽便会逐渐添加；当玩家漏掉或打错音符时，魂会减少。在演奏过程中，有一段特殊时间称为“GoGoTime”，这个时间的特征为判定圆圈带有火焰特效，此段时间内玩家击中音符会增加更多的魂，反之亦然。



演奏结束后，系统将会从分数、良数、可数、不可数、连段数、连打数、打击率等多个方面对玩家进行评价，如果成功完成歌曲便会获得银冠，全连歌曲则会获得金冠。

游戏模式

本作共分为五个模式：演奏模式、故事模式、衣装、印章本和通信对战。贯穿游戏始终的是太鼓敲击点数，这个会在主界面和演奏模式中的左下角显示，增加这个点数可以解锁一些新的音色、服装和隐藏歌曲，并且和印章的收集息息相关。



演奏模式

太鼓系列的主要模式，在演奏模式中，玩家可以任意演奏已获得的歌曲，并且配上已经获得的特效和音色。演奏模式中，上屏幕显示玩家的一些信息和曲目信息，下屏幕为曲目列表和设定。演奏模式中共有四种难度供玩家选择，分别是：简单（梅花）、普通（竹子）、困难（松树）和魔王（鬼），难度依次递增，其中鬼难度需要在松树难度中得到15个银冠或金冠后才能够解锁。另外，玩家所更换的衣装也将在演奏模式中体现。演奏模式中的歌曲仍按：J-POP、综艺、NBGI原创、游戏、古典和动画进行分类，本作共有55首歌曲供玩家演奏。玩家可以根据自己的需求选择不同的音色和谱面效果来进行演奏。

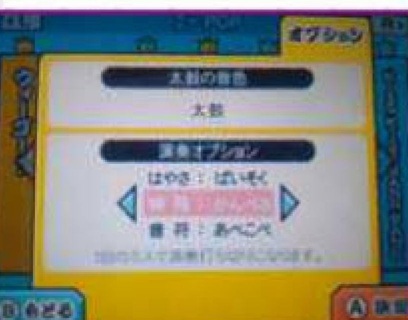




▲鬼难度需要达到一定条件后才能够解锁。

演奏模式相关隐藏要素获得条件

名称	解锁方法	效果
さんばい（三倍速）	简单难度中获得40个王冠	音符速度变为3倍
よんばい（四倍速）	普通难度中获得40个王冠	音符速度变为4倍
ドロン（隐谱）	普通难度中获得25个王冠	只显示文字提示，没有音符提示
あべこべ（反转）	简单模式中获得25个王冠	红蓝音符对调
でたらめ（大随机）	困难难度中获得40个王冠	所有音符随机大幅度变为另一种颜色或不变
かんぺき（完美）	获得1个金冠	不允许出现不可，否则会强制中断并演奏失败





故事模式

衣装

系列传统要素。本次的衣装系统很简单，只有整套和4个不同角色的选择，没有了以前的配装和配色。衣装大多都需要满足一些条件才能获得，有的要在故事模式中获得，但条件都不是很苛刻。换上的衣装将会在主界面和演奏模式中显示。另外，不同颜色的和田咚的衣服的颜色和名称会有变化。



小龙与不可思议宝珠

此模式中玩家可以随着剧情的进行获得新的歌曲，有些歌曲是必须在故事模式中解锁的。故事模式将会在后文进行详细解析。

印章本

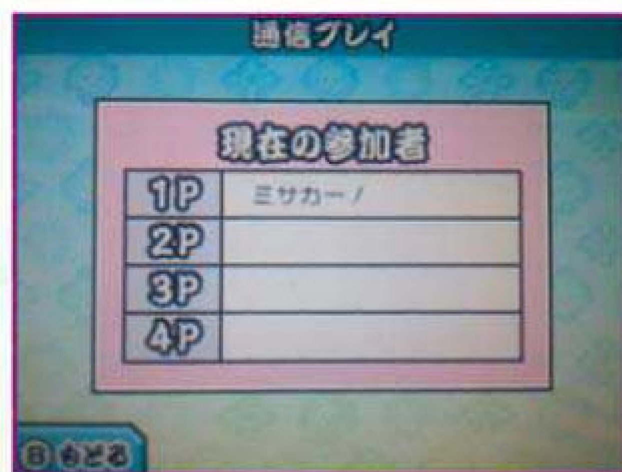
此模式类似于成就系统，玩家满足了印章所规定的条件后便会获得该印章，与此同时系统也会奖励玩家一些礼品，例如音色、歌曲等，还会送给玩家太鼓点数。这个点数与敲击点数不同，只与成长称号有关，随着太鼓点数的增加，玩家的段位等级也会不断增加，不断向太鼓神靠近。



▲印章的收集很有挑战性，当然也需要付出很多的时间。

通信对战

最多可以支持4人一起进行的联机对战或协力，大家在一起切磋鼓艺，将会是一次愉快的享受。



游戏设定

在游戏设定中可以更改按键设置、重新命名、观看游戏教学、消除记录和输入暗号。其中输入暗号需要等待官方公布暗号，输入成功便会解锁一些新要素。

故事模式详解

本作共有七个区域，每个区域中有着许多的关卡，但总共只有3个类型。在故事模式中可以进行难度的调整，共有三个难度供玩家选择，分别是甘口、中辛和辛口，难度依次递增。甘口难度的关卡以梅花难度为主，偶尔会有竹难度。中辛难度的关卡以竹难度为主，偶尔会有松树难度。辛口难度的关卡以松树难度为主，偶尔会有鬼难度。



关卡类型

挑战关卡

此类关卡的过关条件为满足一定的规定条件，例如：良数、连段数、击打数、分数达到一定的要求，达到规定条件后会强制中断演奏。

关卡标识为



战斗关卡

此类关卡为与小型敌人进行对决，双方均有血量显示，击中音符会使敌方减血，错过音符会使自己减血，击中炸弹音符会使自己大幅度减血。在所有的战斗关卡开始前，会先进入宝珠装备界面，玩家可以根据敌人的区别来选择不同的宝珠进行装备。如果在曲目结束之前没有把敌人的血量减到0，那么将会宣告失败。如果在途中自己的血量为0，那么也会宣告失败。当自己的血量减到很少时，将会进入濒死状态。另外，有的敌人会附带一些谱面选项，例如：倍速、隐谱等，这些选项对于过关十分不利，可以用木宝珠进行抵消。



▲歌曲名下方的是难度和敌人附带的谱面选项。

关卡标识为

BOSS关卡

每一个区域最后都有一个BOSS关卡，此类关卡的流程和战斗关卡类似，只不过BOSS关卡中的BOSS全部拥有特殊技能，这些技能为干扰玩家的特效，多以遮挡屏幕为主。在这些技能发动的时候，玩家需要集中注意力，以避免触碰炸弹音符为最优先，尽量去击打其他音符。BOSS战过关后，玩家将会获得新的宝珠。

关卡标识为





宝珠系统

宝珠为故事模式中的战斗关卡所需要的东西，每一个宝珠都有一个特定的效果，可以在战斗的过程中发动一小段时间，使战斗的局面往对自己有利的方向发展。



宝珠	获得方法	发动效果
火宝珠	击败小龙	火属性攻击，对燃烧有效的敌人攻击力提升
木宝珠	ホウストの森通关	使敌人的谱面效果无效化
水宝珠	ジェラス湖通关	水属性攻击，对燃烧中的敌人攻击力提升
地宝珠	ダウアケルの大穴通关	大音符攻击力提升
风宝珠	ガクプルウ山通关	谱面+1倍速效果，攻击力提升
雷宝珠	フズィーのはかば通关	雷属性攻击，对飞行的敌人攻击力提升
暗宝珠	レストラン・ロウ・ヤー通关	可以用炸弹音符来攻击敌人





▲宝珠在战斗关卡中可以发动。



秘宝收集

秘宝是本作故事模式中的收集要素，这些秘宝全部散落在故事模式的各个关卡中，需要满足一定的条件才能获得。而游戏会在秘宝列表里提示收集需要满足的条件。获得18件秘宝后便会解锁一首隐藏歌曲，集齐20件秘宝后将会出现附加剧情。



秘宝名称	区域	关卡	获得条件
银のバチ	ホウストの森	こだまのナワバリ	过关
スマートドン	ホウストの森	南ホウスト	良率40%以上过关
魔神（まじん）のみそ汁	ジェラス湖	人鱼のおどりば	装备火宝珠并过关
太古の达人（ミイラ）	ジェラス湖	イカのかくれ家	持有5个或以上秘宝过关
ガラパゴス太鼓	ダウアケルの大穴	わざわいの间	连打数在30以下过关
圣なる汤のみ	ダウアケルの大穴	やっかいごとの间	装备雷宝珠并过关
おじいちゃんの若かりし顷の写真	ダウアケルの大穴	ごだごだの间	不击打连打、气球和彩球音符并过关
ふしぎなカレー	ガクブルウ山	ガクブルウ山2ごうめ	装备暗宝珠，用炸弹击败对手
金のバチ	ガクブルウ山	ガクブルウ山ウラみち	装备地宝珠并过关
神々の折り纸	ガクブルウ山	サビィー村の家屋	演奏过程中进行暂停并过关
かっちゃんの泪	フズィーのはかば	气味の恶い木	过关并且10不可
がっかりたましいの枕石	フズィーのはかば	キャンプ场B	装备水宝珠并过关
ロックスターのサイン	フズィーのはかば	ロックスターのはかば	击打到5个或以上的炸弹
ゴムのおみこし	レストラン・ロウ・ヤー	ロウ・ヤー入り口	最大连段数达到50%总连段数
あくまのちゃぶ台	レストラン・ロウ・ヤー	巨大ローソク前	被炸弹炸死
ばっちーバチ	レストラン・ロウ・ヤー	鼻がまがりそうな场所	全程不击打任何音符并失败
アイドルのサイン	ハーモニー城	ハーモニー城入り口	装备风宝珠并过关
ドンだーの印	ハーモニー城	レントの间	以濒死状态过关
如意（によい）バチ	ハーモニー城	モデラートの间	装备木宝珠并过关
传说のおみこし	ハーモニー城	ヴィーヴォの间	不装备宝珠并过关

歌曲列表

J-POP（日本流行音乐）		
曲名	歌手	出现条件
フライングゲット	AKB48	初始歌曲
ミセナイナミダハ、きっといつか	GReeeeN	初始歌曲
PON　PON　PON	きゃりーぱみゅぱみゅ	初始歌曲
女々しくて	ゴールデンボンバー	初始歌曲
KISS KISS BANG BANG	いきものがかり	初始歌曲
365日のラブストーリー	ソナーポケット	初始歌曲
ポリリズム	Perfume	初始歌曲
夏祭り	Whiteberry	初始歌曲
バラエティ（综艺）		
曲名	出处	出现条件
マル・マル・モリ・モリ！	薫と友树、たまにムック	初始歌曲
情热大陆	日本综艺节目	初始歌曲
Tell Your World	feat.初音ミク	初始歌曲
ナムコオリジナル（原创）		
曲名	出处	出现条件
初音ミクの消失　剧场版	feat.初音ミク	初始歌曲
キミと响くハーモニー	本作主题曲	初始歌曲
キミと响くハーモニー（里）		太鼓敲击点数达到10万
Amanda	原创歌曲	初始歌曲
ドドンガド－ン	原创歌曲	初始歌曲
ドドンガド－ン（里）		太鼓敲击点数达到50000
Sweet Sweet Magic	原创歌曲	初始歌曲
The Magician's Dream	原创歌曲	初始歌曲
Growing Up	原创歌曲	初始歌曲
エンジェルドリーム	原创歌曲	初始歌曲
エンジェルドリーム（里）		太鼓敲击点数达到70000
君に、ロマンテイック。	原创歌曲	故事模式中打倒アシュモ
エゴエゴアタクシ	原创歌曲	故事模式中打倒リヴア
タベルナ2000	原创歌曲	故事模式中打倒ママフエゴール
メカデス。	原创歌曲	故事模式中打倒だてんしカツ
隼	原创歌曲	故事模式中打倒マン＆モン
宝の丘	原创歌曲	获得18件以上秘宝
マオウのショウタイム	原创歌曲	故事模式中打倒マオウ正常形态
スーハー2000	原创歌曲	初始歌曲
ゲーム（游戏）		
曲名	出处	出现条件
モンスターハンター3（トライ）G メドレー	怪物猎人3 G	初始歌曲
Fighter's Honor（Flying Remix）	皇牌空战3D 纵横火网	初始歌曲
ソウルキャリバーV The Invincible Blade	灵魂能力V	初始歌曲
Wasabi Body Blow	铁拳3D 完美版	初始歌曲
テイルズ オブ ジ アビス The arrow was shot	深渊传说	初始歌曲
きゅんっ！ヴアンパイアガール	偶像大师2	初始歌曲
AWAKE ～マッスル目覚めのテーマ～	筋肉进行曲	初始歌曲
バーニングフォースメドレー	燃烧力量	初始歌曲
アサルト BGM1	ASSAULT	初始歌曲
クラシック（古典）		
曲名	出处	出现条件
ウィリアム・テル序曲	安东尼奥・罗西尼	初始歌曲
オーソレ・ミオ	改编自意大利名曲《我的太阳》	初始歌曲
パリのアメリカ人	乔治・格什温	初始歌曲
白鸟の湖 ～still a duckling～	改编自名曲《天鹅湖》	初始歌曲
白鸟の湖 ～still a duckling～（里）		太鼓敲击点数达到30000
曲名	出处	出现条件
トッカータとフーガとロック	巴赫	初始歌曲
レクイエム 怒りの日より	朱塞佩・威尔第	故事模式中小龙加入
道化师の朝の歌	钢琴组曲《镜》	故事模式中打倒ゼブブー
アニメ（动画）		
曲名	出处	出现条件
さんぽ	龙猫	初始歌曲
さんぽ（里）		太鼓敲击点数达到10000
おしりの山はエベレスト	NHK大家的歌	初始歌曲
バスターズ レディーゴー！	特命战队Go Busters	初始歌曲
Let's go！ スマイルプリキュア！	Smile光之美少女！	初始歌曲
キラキラ Every day	宠物蛋（拓麻歌子）	初始歌曲
Switch On!	假面骑士	初始歌曲
梦をかなえてドラえもん	哆啦A梦	初始歌曲
ベストウイッシュ！	口袋妖怪BW	初始歌曲
おはよう!シャイニング・デイ	雷电十一人GO	初始歌曲
ワンダーランド	银魂	初始歌曲
ガツガツ!!	美食的俘虏	初始歌曲
ウィーゴー！	海贼王	初始歌曲

衣装收集				
红色	蓝色	黄色	绿色	获得条件
どんちゃん	かっちゃん	カレクッタ＝ドンディー	よもぎまる	初始
おまつりハッピ	あかのハッピ	きいろのハッピ	みどりのハッピ	简单难度中获得5个王冠
サッカーボール	ボウリング	たこやき	ちきゅう	普通难度中获得15个王冠
スイーツ	ブルーベリームース	オレンジババロア	まっちゃパフェ	普通难度中获得5个王冠
ビッグリボン	ボーダーリボン	チェックリボン	ひょうがらリボン	得到10种音色
ヘビメタ	ロックスター	ヘビメタあにまる	ヘビメタかぶき	故事模式中打败ロックスター
しろくま	ピンクマ	グリズリー	パンダ	得到6件秘宝
おみこし	プラチナおみこし	ブロンズおみこし	エメラルドおみこし	故事模式中不装备宝珠打败ゼブブー
おしろ	まぼろしのおしろ	でんせつのおしろ	ひみつのおしろ	进行通信对战
むしゃ	あおむしゃ	きんピカむしゃ	ぎんピカむしゃ	得到第一件秘宝
きんのたいこ	ぎんのたいこ	どうのたいこ	ひすいのたいこ	困难难度中获得25个金冠
ちびどん	ちびかつ	ちびカレクッタ	ちびよもぎまる	演奏过所有的曲目
てんしゃ	あおてんしゃ	だいだいてんしゃ	みどりてんしゃ	倍速全连
サメ	こわいサメ	クールなサメ	かわいいサメ	100连段
くじゃく	しろくじゃく	きんくじゃく	にじいろくじゃく	太鼓敲击点数达到87600
ラーメンやたい	やきそばやたい	クレープやたい	ケバブやたい	解锁了里谱面
てんぐ	あおてんぐ	きいろてんぐ	みどりてんぐ	故事模式中不装备宝珠打败マオウ
ぎゅうどん	カツどん	カレーどん	おおもりごはん	太鼓敲击点数打到了76500
メイド	いもうとメイド	ツンデレメイド	ゴシックメイド	简单模式中获得15个王冠
ゆうしゃどん	ゆうしゃ かつ	ゆうしゃ カレクッタ	ゆうしゃ よもぎまる	获得了15件秘宝



音色收集	
音色名称	获得方法
太鼓	初始获得
ゴージャス太鼓	在魔王难度中获得15个王冠
太古の太鼓	演奏模式中获得30个金冠
剑道	连打数大于200并演奏成功
おなら	得到了3件秘宝
アイドルおなら	演奏模式中获得100个金冠
クイズ	换过10套不同的衣装
サッカー	得到了12件秘宝
タンバリン	得到了9件秘宝
コンガ	第一次演奏成功
すず	以300连段演奏成功
しゅりけん	在魔王难度中获得40个王冠
つづみ	演奏模式中获得60个金冠
もくぎょ	演奏模式中获得10个金冠
ドラムセット	进行10次通信对战
どんちゃん	进行4人通信对战
ふうましゅりけん	输入暗号あんごう
小太鼓	
メカドン	
ソプラノ姫	

文 稀饭

体育	马里奥与索尼克在伦敦奥运会			
SPG	Mario and Sonic at the London 2012 Olympic Games			
	SEGA	2012年2月14日	美版	1～4人
	39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

今年时值2012伦敦奥运，曾经在《马里奥与索尼克 北京奥运会》中聚首一堂的“《马里奥》系列”和“《索尼克》系列”人气角色再次于伦敦集合，展开了同场大竞技。在继承了前作的基础上，本作扩大了小游戏囊括的运动项目类型，而且巧妙地选择了运动项目中的某一个特点作为小游戏的玩法基础，再加以改造，实际游戏当中，玩家需要通过简单的按键、触控笔操控或陀螺仪体感操作就可以进行小游戏，每一个小游戏都是走短小精悍路线，所需的游戏时间短则几秒钟，长也不过一两分钟，提供的乐趣却绝对令人满意。

界面详解

本指南以美版界面为准，除选项功能外还会标注出选项所在的界面位置，方便日版玩家对照使用。

Single Player



位于主界面下屏左上方，内含游戏的单机部分所有赛事项目，应该也是各位玩家最常使用的选项。里面分为“Highlight Match”和“Medley Match”两种模式，前者是单独玩一项赛事，后者则是把最多五项赛事整合成一场混合赛事，玩家如果对于默认的混合赛事不满意，还可以通过“Make an Event Medley”来创造自己的项目，又或是通过“Trade an Event Medley”来与朋友交换他们创造的混合项目。

Multiplayer

位于主界面下屏右上方，游戏的联机模式，本作不支持网络联机，只支持本地联机，分为跟有游戏的玩家联机与跟没有游戏的玩家联机两种方式。

Story Mode

位于主界面下屏左下方，游戏的故事模式，使用故事的方式让玩家们接触到游戏中的各个比赛项目。

Record Log

位于主界面下屏右下方，能够用于查询游戏中玩家的各种数据，收集要素和玩家比赛记录的世界排名等内容。

Options

位于主界面下屏最右下方，能够用于调整电脑玩家强度等级，调整声量和更改玩家个人档案。

游戏项目玩法详解

游戏中对于每个游戏的玩法都有作出指引，但实际上指引给出的解释并不够详细，很多时候玩家玩起来会觉得摸不着头脑，又或者对项目的诀窍不明所以。本指南当中会对所有项目的玩法作出详细解析，同时提供获得Hard难度金牌的心得，希望能够对各位玩家有所帮助。

一百米赛跑（100m）

操作方式：长按A键在合适时机松开来起跑，之后连打A键冲刺。

玩法心得：蓄力阶段，玩家可以在准备起跑前的动画阶段便按下A键，之后要集中注意力，在听到起跑的瞬间放开A键，角色便会进入加速冲刺状态，在高难度下，玩家必须要在起跑时进入这种状态，不然绝无夺冠的可能性。起跑成功后不要放松，立刻连打A键，击打越快则会越早进入冲刺阶段。高难度下，电脑会挑选好时机再冲刺，就算玩家发动冲刺较快，但也有可能被击败，不过只要保证在起跑阶段不要落后太多，玩家哪怕无法用冲刺越过终点，更快地发动冲刺也是能够获得胜利的关键，所以一旦起跑完成，就立刻毫不犹豫地冲刺吧。最后，建议用食指来玩这个小游戏，连打难度比用拇指低。



一百一十米跨栏（100m Hurdles）

操作方式：先记忆每个栏杆所需按下的正确跳跃键，然后通过连续正确按键来不断跨栏。

玩法心得：需要用到的按键只有A/B/X/Y四个，变化不多，但除了要正确记下按键，还要在正确的时机按键。在角色到达栏杆前地面会出现红色区域，角色踏入红色区域闪光处时按下正确的按键才能按出完美跳跃，使得人物跑动速度加快。而在需要一同按下两个按键的最后一栏如果没有按下正确的按键或没有做出完美跳跃，则角色不会发动特殊的冲刺，高难度下这一栏的失误就可能会让玩家输掉整场比赛，所以一定要记牢。



一千五百米长跑（1500m）

操作方式：持续击打一个按键保持奔跑，用另外两个按键操纵角色左右移动，踏上加速带。

玩法心得：这个游戏会使用到十字键和四个主要按键，哪个按键保持奔跑哪两个按键是调整方向完全是随机的，而且在比赛中会在经过检查点时更改，玩家不但要看清楚键位的更改，还要及时改变自己的击打按键方式。比较烦人的是，持续奔跑键有可能会出现在十字键上，而操纵方向键也有可能会出现在主要按键上，习惯了左手操纵方向，右手连打主要按键的玩家肯定会出现左右不协调的情况，想要拿下金牌，可能要多跑几次让自己的神经适应一下才行。同时在奔跑时记得不要死跑，善用地面上的加速带才是制胜关键，只要保证全程角色基本处于加速状态，赢下比赛是不成问题的。

三千米障碍赛（3000m Steeplechase）

操作方式：在听到讯号的瞬间按下A键，然后在遭遇障碍时按下A键越过。

玩法心得：游戏的操作相当简单，但难度不低，首先在于障碍有两种，单栏障碍只用按A便可以越过，而有水池的双栏障碍需要连按两次A键越过，而两次连按之间的间隔颇短，玩家不会遇到连按不上的问题，可是在比赛途中如果在没有心理准备的情况下遭遇双栏障碍，玩家一般是不可能通过目押来决定到底是单按A还是双按A，所以一定要学会分辨两种栏杆造型上的差别，以便一遇到就判断出到底是单按还是双按。同时对手领先时偶然会进入翻滚状态，此时对手身旁会出现感叹号标记，抓紧机会按A键跳过去，就可以重新领先。不过因为越是领先的选手在遭遇障碍时得到的判断时间越短，所以想要赢到最后，就一定要保持发挥稳定。



四乘一百接力赛（4 X 100m Relay）

操作方式：首先在奔跑时使用触控笔在屏幕上划动，增大交棒时的反应时间，然后在合适的时候点击屏幕交棒。三次交棒后，划动触控笔向终点冲刺。

玩法心得：田径赛事里面比较简单的一个，操作方法基本上已经囊括了整个游戏玩法的诀窍，惟一需要多加练习的可能只有交棒时的点击时机，完美交棒可以队友的加速变得更快更远，前三棒累计起来的优势已经足以让最后一位角色遥遥领先，再快速划动出一个冲刺就可以顺利获胜。

马拉松（Marathon）

操作方式：在抓取框与水瓶重合时按下A键拿取水瓶。

玩法心得：比赛共分四轮，每轮四位玩家角色的排位不一样，四个分值不同的水瓶放的位置也不一样，白色水瓶值一分，蓝色值三分，彩色的值五分。拿水瓶基本上就是个靠目押来完成的过程，抓取框很明显，对上水瓶的一瞬间拿走水瓶就可以得分了。但是同时这个比赛讲究策略，因为玩家的排位不一定是在队伍最前，所以最高分的彩色水瓶有可能会被夺走，这时就要求玩家不要只关注自己，而是要看好排在前方的NPC都拿走了什么样的水瓶，然后锁定自己能够拿取到的最高分的水瓶，再去下手。一般来说，比起瞄准高分水瓶，稳扎稳打地在每一轮都获得至少一分或以上的分数会更容易获胜。



二十千米竞走 (20km Race Walk)

操作方式：按照一定的节奏用触控笔左右划动。



玩法心得：有句老话叫欲速则不达，用在这个游戏身上很贴切，快不是最重要的，找到节奏就可以顺利过关。游戏一开始时会给出节奏的范例，按照节奏一直划动就可以得到完美评价，角色移动速度就会加快。在游戏过程中节奏会更改，看好提升更换节奏，就可以顺利到达终点。

撑杆跳高 (Pole Vault)

操作方式：先用十字键设定横杆的高度，然后用滑杆左下方斜推蓄力，并且在合适的时机松手。

玩法心得：因为在设定横杆高度时玩家看不到对手设定的高度，所以这里需要一点策略才能过关。撑杆的高度最高是6.3米，设定在这个高度并跳过去自然是稳赢了，但是因为在蓄力阶段玩家看不到蓄力槽，只能靠撑杆的闪光状况和自己心里默数时间来确认蓄力程度，而一旦蓄力超出上限，就会立刻失败，所以想要跳过6.3米并不容易，相比起来，把横杆设定在5.8米～6米这个区间比较安全，一来所需的跳跃力度没那么苛刻，玩家只要在撑杆变红后稍等一下再放手，一般都可以跳过去。而来NPC设定的高度一般也只会去到这个范围，只要运气不太差，赢下比赛是不成问题的。但这个方法不适用于HARD难度，这个难度中，电脑随时会把横杆高度调整至6.1米以上，所以玩家只能把横杆调到最高，然后多试几次才能拿下金牌。

跳远 (Long Jump)

操作方式：平端3DS，在接近起跳点的时候把机身上抬。

玩法心得：一个颇有欺骗性的游戏，因为最佳抬起机身角度是45度，而一般人不可能正好把机身上抬到这个角度，便会觉得自己跳出的成绩和对手差那么多是因为角度不对。但实际上角度的准确性不是要求很高，上下偏差5度左右不成问题，需要考验的是起跳的时机。玩家角色在接近起跳跑道尾端时便会出现起跳提示，同时进入"子弹时间"，这时候千万不要按照提示抬起机身，只要等待人物的脚快要踏到起跳线，脚下出现加速火焰效果时才抬起机身，玩家角色便会发动必杀技，跳出超远距离。按照这个方法来跳跃，要拿下高分还是很简单。

掷链球 (Hammer Throw)

操作方式：按紧L键和R键，然后环形摇晃3DS，等到进入投掷阶段后，在链球到达射击区域时松开L键和R键。



玩法心得：动作幅度比较夸张的一个游戏，玩的时候记得握紧3DS，别把主机给甩出去了。链球飞行的速度取决于两个因素，一个是玩家晃动3DS的速度，另一个是射击的时机。前者只要玩家够放得开，规定时间里把力度转到最大是不成问题的。后一个则需要一点练习，射击区域分为红区和黄区，严格来说两者都可以投出链球，但想要创造出更好的成绩，一定要保证链球在红区射出，才能让距离变得更远。总的来说，这个游戏连HARD难度的NPC实力都不怎么样，要赢金牌是很简单。

三段跳远 (Triple Jump)

操作方式：先两指触碰下屏幕，然后左右交替按触屏幕起跑，最后在起跳处按照提示按触下屏三连跳。

玩法心得：操作内容比其他项目要复杂一些，但习惯了以后也不难，一开始的触屏连打速度不能太慢，不过因为下屏是单点触摸，太快也会导致误操，所以维持好一个合理的节奏，保证人物在冲出加速带前脚下有红色加速火焰就行。之后的第一个起跳处判定时间比较短，一定要眼明手快。第二第三个起跳点都会在角色脚下有蓝色圆圈提示，在大圆圈和小圆圈重合时按触下屏就可以完美起跳，之后只要等裁判判定第一次起跳时有没有过线，就可以看到最终成绩了。就算第一次拿不了高分，多练两次要拿下金牌不成问题。



投标枪 (Javelin Throw)

操作方式：按照游戏提示的角度，在下屏用触控笔画出斜线。



玩法心得：和跳远有点类似，其实画好角度不是最大的关键，而是要算好提前量，在踏进投枪区的终点线前投出投枪。不过在有了这个前提后，玩家还是需要尽量把角度画得更精确一些，如果偏差超过五度，那距离就会受到影响。总体来说，这是一个比较需要看运气的项目，HARD难度的对手投掷距离可以达到9米以上，玩家如果能够输入偏差极少的角度，投出10米左右的距离，那冠军就是十拿九稳的事情了。

掷铅球（Shop Put）

操作方式：下拉滑杆，等到力道到达适合位置时松开，然后对准麦克风大喊来提高球速。

玩法心得：首先，为了不让各位玩家吓到自己身边人，这里很负责地建议各位通过对麦克风吹气来替代大喊的部分，请放心，效果是完全一样的。第一部分的下拉滑杆需要一定的提前量才能获得最大力道，不然力道加到最满后会开始下落，这时才松手就晚了。之后球飞在空中时就没什么难度了，先吸好一口气然后对准麦克风一顿猛吹，绝对可以达到满蓄力状态。只要一开始的力道不太低，然后在飞空阶段用吹气蓄满力，战胜HARD难度NPC也是很简单的事情。

一百米自由泳（100m Freestyle）

操作方式：交替触压下屏左右方，通过保持合适的节奏来让速度槽保持在绿色范围。

玩法心得：玩法虽然改为了触压，但这个游戏的诀窍和竞走差不多，玩家需要的不是快速触压，而是用合适的节奏不断触压，保持速度槽停留在绿色范围。一开始可能会不容易适应，尤其是在HARD难度中，对手速度非常快，很容易会造成压力而导致玩家的节奏混乱。但只要多试几次找到合适的节奏不断保持下去，角色就会不断进入加速状态，赢下比赛是很轻松的事情。

一百米仰泳（100m Backstroke）

操作方式：用触控笔在下屏画出与上屏重合的圆圈，重合度越高，加速越强。

玩法心得：总体来说，画圆圈的判定还是很宽松的，就连笔者这种没有受过任何美术训练的人画出来的歪歪扭扭的圆圈都可以达到100%重合，所以玩家们不必对自己画的圆圈形状太过挑剔。虽然游戏本身对于画圆圈的速度也颇有要求，但这里笔者建议各位玩家不必强求跟上画圆的速度，因为想要画得快，重合度必然大受影响，而重合度对于加速的影响明显高于速度，所以在保持高重合度的情况下，就算玩家没有画出一个完整的圆，也可以保持不错的加速，以这个为前提进行游戏，就可以拿下HARD难度的金牌。



一百米蛙泳（100m Breaststroke）

操作方式：在角色头部浮出水面时向麦克风吹气。

玩法心得：尽管看起来很简单，但这个游戏对于实际把握有一定的要求，HARD难度还要求一定的肺活量，又或者是精确的吹气频率。持续吹气是行不通的，最佳的吹气时机是角色头部完全离开水面的一刻，太早会太迟都会影响角色速度。在HARD难度时后期角色还会加速，玩家需要较为频繁地吹气，最好适当加快自己的呼吸频率来适应，打算一口气吹到底很容易会无以为继，到时候再吸气有可能会来不及。

十千米马拉松游泳（10km Marathon Swim）

操作方式：平放3DS让角色向前游动，滑杆控制左右移动，竖起3DS能够观察前方情况，但角色会停止游动。

玩法心得：有一定运气成分的比赛，玩家出现的位置和通往水瓶处的加速带分布都是随机的，就算在游动中抽空竖起3DS观察方向，也有可能被加速带搞混了方向。在HARD难度下要取得金牌，最好的方法就是不采取竖起3DS观察的方式，而是采用斜放来观察，这种状态下玩家可以看到一定距离的加速带分布，同时角色不会停止游泳。平时平放保持游泳，偶然斜抬观察一下方向，尤其是在即将离开加速带区域，进入有水瓶的区域时，记得要观察一下水瓶的位置，哪怕只是游的方向有所偏斜，也有可能因为拿不到水瓶而输掉比赛。在三次成功夺得水瓶后，玩家就可以赢得比赛。



双人花式跳水（Platform Diving）

操作方式：倒数结束后按照游戏提示的时间心中默念倒数，在倒数结束时按下A键跳水。

玩法心得：使用秒表倒数可以非常便捷地拿到金牌。而如果没有秒表等外部装置，哪怕自己心里默数其实也可以拿到不错的成绩，前提是玩家自己的默数节奏不能和现实时间偏差太严重。虽然每一次比赛中倒数时间的数值是随机的，不过每一秒的间隔是固定的，只要多多尝试，拿下金牌并不难。

水球（Water Polo）

操作方式：首先左右触压下屏幕快速游泳夺取射球权，然后通过划动至相应的方向射门，防守时则通过触压下屏左右方来接住对方的射门。

玩法心得：这个模式中的NPC比较蠢，玩家只要掌握了诀窍赢起来很轻松。在第一步抢球时，除了左右触压的速度要快，还要记住，左右触压分别代表着角色的左右手，如果其中一边的触压频率变低，就可以实现转向，通过这个方式才能快速地拿到在场地中间的水球。之后的射门阶段判定时间比较短，幸好电脑一般会很蠢地先靠近球门的一方，迅速向相反方向划动，基本上NPC是来不及守门的。如果射球权被夺走，则要冷静地判断NPC的射门方向，一开始要待在中间，等NPC出手后才迅速扑救，只要不判断错误，时间上是完全来得及的。



双人水中芭蕾（Synchronised Swimming: Duet）

操作方式：十字键左右更换判定框位置，指令与判定框重合时按A键触发。

玩法心得：严格来说这个项目就是一个音乐游戏，因为轨道只有两条，哪怕需要更换判定框来输入指令，玩起来也不会很复杂很难，建议各位玩家可以一开始就是用HARD难度挑战。想要拿下高分，除了及时转换判定框保持全连，按A键的时机也需要把握好。一般来说都能够得到90分以上的评价就可以拿下金牌了。

团队水中芭蕾（Synchronised Swimming: Team）

操作方式：在指令外的圆圈和指令本身重合的瞬间按照指令方向移动3DS。

玩法心得：任何准备玩这个项目游戏的玩家都请先记住，输入指令所需的移动幅度非常小，但一定要快，所以请不必大幅度地晃动3DS，一次短而快的移动就可以成功输入指令。而且为了保持连贯性，建议不采取回中方式，而是在按照指令输入移动3DS后保持在移动后的位置，然后继续等待下一个指令，只要玩家移动3DS的幅度正确，就不会出现身体动作过于扭曲，不回中就无法移动的情况。



沙滩排球（Beach Volleyball）



操作方式：A键发球、接球与扣杀，B拦网，双击B键快速扣杀。

玩法心得：这个项目有两个特点，一个是对于扣杀的判定要求相对严格，过早击球无法发动必杀击球，过迟则会因为失误而无法扣杀，失去一分。第二个就是NPC相当稳健，尤其是HARD难度，不打上十几个来回一般分不了胜负。所以比起打出必杀击球，玩家更需要做到不失误，并且集中精神对付对方的必杀击球。球速会随着击球回合的增多而加快，但速度增加的频率不至于让人无法接受，此时玩家只要坚持住不失误，NPC的失误率会逐渐上升，一般在14~20个来回后NPC都会失球，如果玩家能够频繁地施加必杀击球攻势可以加速这一个过程，但记得一定要先保证不失误。



双人乒乓球（Table Tennis）

操作方式：十字键左右更换角色击球位置，A键击球。

玩法心得：和双人水上芭蕾有点异曲同工之妙，但因为NPC的击球方向完全是随机的，玩家不但要算好击球的时机，还必须随时更换我方角色的位置，玩起来有点精神分裂的感觉，很容易失误。因为球速会随着击球回合的增多而加快，所以比赛越到后期就越难，更可怕的是，如果击球时换位太迟，有可能会出现失球或球吊得太高的情况，后一种情况下NPC会发动扣杀，扣杀的球速不算特别快，但如果是逆向扣杀，玩家就算及时换位击球，也有可能会出现回了一个高吊球的情况，从而让NPC再次扣杀。这个项目没有什么好诀窍，尤其是HARD难度，全神贯注保证每一次回球不失误，然后就是等电脑失误来触发扣杀了。



网球（Tennis）

操作方式：在下屏向左或向右划动击球，在空中时向任何方向划动扣杀。

玩法心得：这个小游戏最令人讨厌的一点就是游戏第一局中会出现击球提示，但这个提示完全是妨碍玩家，因为如果是在提示出现的一瞬间划动屏幕击球，肯定是无法打中的。玩家必须要在看到球靠近角色时划动屏幕，才能成功击球。尽管玩家不负责控制移动，不过游戏的基本策略还是和一般网球游戏差不多，先用击球将对手调动到球场的一角，然后用对角击球来让对方来不及回击就可以拿下一分。扣杀只在接球失误时出现，一旦发动玩家很难回击，但NPC扣杀时的失误率颇高，所以有的时候不但有惊无险，还可以顺便拿下一分。不过这个游戏需要和NPC打两场才能夺得冠军，途中可能会出现意外情况，所以建议和其他球类小游戏一样，以稳为主，不必急于打败对手，等待对方出错时使用扣杀得分会更安全。



曲棍球（Hockey）

操作方式：上推或下拉滑杆来操纵角色接球。

玩法心得：这个比赛的HARD难度挑战性比较高，因为第一名的分数有可能高达9分，想要在限时内打进九球，必须一球不失误。幸好游戏中对于击球的判定比较宽松，玩家只要保证角色能够触碰到球就可以击打给另外一边的角色，互相击打不断推进就可以射门。但随着进球数的提高，赛道中的NPC对手会越来越多，它们会阻拦球的前进并重新击回玩家角色处，预判好它们击球的方向，及时补救，只要进球速度不太慢，打进9球是绝对来得及的。



篮球（Basketball）

操作方式：竖起3DS瞄准篮筐，略为前推投球。

玩法心得：和团队水中芭蕾一样，这个游戏中投球所需要的移动幅度非常小，玩家如果移动幅度过大会影响到后续投球，所以只需要快速地斜推一下，然后迅速回中，等待下一次投球即可。得到金牌诀窍是瞄准最佳投球位置不断重复投球指令，只要得分达到12分就可以拿下金牌。



手球（Handball）

操作方式：把滑杆推向球门四角阻挡对手射门。

玩法心得：前期的射门很好辨认，但后期的射门非常恶心，机器人球手会在非常靠近球门的地方做几个空中转体后再射门，而且有时候还是几个机器人重叠着出手，让人应接不暇。除非玩家天生长有一对写轮眼，不然还是请盯着球的来判断要防守哪个角落，盯着机器人看只会让你头昏眼花。HARD难度要求玩家起码得到19分才能取得金牌，没有什么特别好的诀窍，只能靠多多练习了。

足球（Football）

操作方式：下拉滑杆并左右移动来调整方向，足球飞到角色身边时放开滑杆射门。

玩法心得：HARD难度下，玩家需要得到起码16分才能获得金牌，因为每次发球时足球的分值是随机的，所以玩家最好做到尽量少失误。不过因为后面射门的难度越来越高，所以最好先保证前期的射门一个不落，如果分数足够高，后面的射门就算失误了，还是能够拿下金牌的。

单人羽毛球（Badminton: Singles）

操作方式：按A键击打界内球，按十字键左躲闪界外球。

玩法心得：前期击球难度很低，玩家可以很直观地看出球是出界还是在界内，但后来会有各种“魔球”出现，例如在界内绕几圈然后出界的游摆球和明明看着要出界却中途坠落的流星球等等，而且视角也不再经常保持在容易判断羽毛球是否出界的侧面，而是变成更有临场感但不容易判断羽毛球位置高低的背后视角，而且球速也在加快。虽然看角色头顶冒出的符号可以判断球是出界还是界内，但因为符号出现的时机比较晚，所以还是学会用自己的肉眼判断比较靠谱。HARD难度下要获得30分或以上才能取得金牌，后期球速非常快，可能要多多适应才能顺利取得好成绩。



双人羽毛球（Badminton: Doubles）

操作方式：用触控笔在下屏下划击球。

玩法心得：比起其他球类小游戏要简单得多，羽毛球在合适击打的时机会闪动红光，这时用触控笔下划就可以回球，就算是在HARD难度下NPC也没什么很难对付的击球招数，表现也不稳定，一般打二十几个来回就会失球让玩家得分，保持稳定接球，赢下金牌是很简单的事情。但要注意尽量保持击球准确，如果击球过早打出了高吊球，很可能会引发对手的必杀球回击，球速颇高，很难接得住。

柔道（Judo）

操作方式：快速输入上屏出现的指令，发动投技攻击对手。

玩法心得：这种直接对抗性小游戏是游戏中最难的一种，而且这个游戏需要玩家比赛两场，第一场的对手会相对简单，指令也只需要按两个键，一个会是十字键中的其中一个方向，另外一个是四个主要按键中的一个。如果输入时机够快，对手反应过慢，就会发动必杀技打倒对方，取得半分，甚至直接将对手一本。但第二场比赛指令中会加上L/R键的其中一个，难度上升。如果双方的输入时机都不错，还会进入相持阶段，这个阶段需要很高的连打速度才能战胜对方，如果不行则进入平局。这个游戏同样没有什么诀窍可言，尤其是HARD难度的对手很容易按出完美输入，一个不小心就会被一本，玩家只能多练几次培养出手感后才能保证战胜对手拿下金牌。



拳击（Boxing）

操作方式：在对手出手前的瞬间按A出拳。

玩法心得：出拳的判定比较微妙，太早出拳是绝对不行的，对手的力量会明显高于我方，等力量槽快接近终点时，我方的力量槽会突然暴涨，这时候就要小心了，对方很可能会选择出拳，拳套会发出火光，立刻按下A键就可以以力量优势打倒对方。多练习两次后就可以习惯游戏的判定，赢得HARD难度金牌。





跆拳道（Taekwondo）

操作方式：A键蓄力发动踢击，十字键左右控制角色前后移动。

玩法心得：另一个强调对抗性的游戏，HARD难度时第一局的对手不强，但第二局对手比较有攻击性，想要拿下金牌需要一定的策略。首先需要说明的是A蓄力的每一个阶段都有不同的性能，单击A的攻击距离最短，但发动速度很快，除了能够用于阻止对手靠近，还能用于打断对方的大威力踢击和连接在自己的蓄力踢击后用于追击。稍微蓄力后的踢击带有一定的距离，适合用于打破和对手互相用快速踢击牵制时形成的僵局。黄色的蓄力踢击发动相对较慢，但距离比较远，适合在中距离发动阻止对手靠近，又或者在两者相距较远时突然靠近偷袭。红色的蓄力踢击是威力最大的踢击，如果发动时对方正好站定在合适的距离会被直接踢倒，输掉比赛，不过因为这个踢击发动慢，距离也基本和黄色踢击相当，需要算好一定的提前量来进攻。对于HARD难度第二局的对手，建议是采取黄色踢击牵制的方式来和它对抗，直接近身使用快速踢击时，对方攻势会非常凶猛，倒不如用黄色踢击牵制对手，等待机会直接用红色踢击KO对方。



击剑（Fenciong-Epée）

操作方式：3DS竖放，前倾控制角色前进，后倾控制角色后退，倾斜的幅度决定了步幅大小，A键刺击。

玩法心得：这个小游戏的精髓就是策略，尤其是HARD难度的NPC，非常擅长用小碎步来骗玩家发动刺击，然后趁着出招打空的大硬直出手得分。这里笔者的策略就是按兵不动，以中间分界线为目标，对方一旦半身跨过分界线，就要果断出手，但如果没有半身跨过分界线，绝不出手。如果对手一直龟缩，可以用小碎步前进半格来引诱对方出手，然后迅速退回原本的格子内守株待兔，如果看到对方突然用大跨步前冲就代表着对方开始要进攻了，随时准备好出手。最后，如果发生了拼剑的情况，千万不要抢攻，立刻后退，避免因为刺空的硬直而让对手有机可乘。

自由式摔跤（Wrestling-Freestyle）

操作方式：十字键左右移动角色，双击方向后跃或前冲，A键发动冲撞，B键发动投掷。

玩法心得：这个小游戏最常用的决胜方式是靠冲撞打倒对方，所以前后移动并寻找合适的位置发动冲刺是最基本的战术。一旦对方冲刺失败，而我方又正好位于冲刺停顿的位置时，便可以用投掷来将对方翻倒拿下一分，但如果投掷失败就会出现硬直，让对方有机可乘。上屏左下方和右下方的必杀槽在蓄满时如果发动冲撞成功，就可以使出必杀技，直接摔倒对方并取得三分，立刻赢下这场比赛。跟HARD难度对手交战，首先要小心对方的前冲和后跃，在确认对方发动冲刺的距离后，玩家可以大胆尝试上前用B键解决对方。不要轻易使用长时间蓄力的冲刺，多用短冲刺截击对方的冲刺是制胜之道。



单杠（Horizontal Bar）

操作方式：限定时间内在下屏用触控笔转动规定的次数，在特定时机点击下屏抓住单杠或落地。

玩法心得：游戏难度不高，但HARD难度下需要转的圈数非常夸张，需要提前按照人物转动的方向来预先输入才能够获得完美评价。角色飞起并伸手向单杠的瞬间点击下屏就可以得到完美评价，如果之前一直能够顺利抓住单杠并且在转圈时评价较好，就可以发动角色特殊必杀技，落地时恰当地点一下再拿下一个完美评价，只要得分达到15.9以上，就可以拿到金牌。

平衡木（Balance Beam）

操作方式：平放3DS，向不同方向倾斜来完成指令。

玩法心得：输入指令有时间限制，但游戏最难的地方是保持平衡，因为这个游戏中对于方向倾斜非常敏感，而在进行一个完美动作后，游戏给出的平衡区域非常小。这里建议玩家用非常小的幅度来倾斜3DS，一旦小球来到平衡区域立刻微调，尽量争取在倒数完之前保持平衡，因为平衡本身没有评价系统，只要保持平衡即可，所以不用纠结所花的时间是多是少，达标即可。只要游戏过程足够完美，能够让角色发动必杀技，得分超过15分就可以取胜。



吊环（Rings）

操作方式：按照提示按住滑杆相应方向和四个主要按键中的一个，然后在合适的时机放开。

玩法心得：很简单的游戏，诀窍无非就是按照提前量来放手，蓄力槽越靠近蓄满的边缘，得分越高。但是因为蓄力的时机把握需要一定的时间适应，所以一开始就挑战HARD难度可能比较难获胜，建议采取听声音的方法来分辨放手的最佳时机。在蓄力槽靠近边缘时会响起特殊的音效，然后在音效逐渐变得高昂的瞬间放手，一般可以达到完美评价。前三次吊环可以用这个方法应付，但最后一次时蓄力幅度会提高，这时候不能听声音，要用目押来解决。最后，如果前四次动作完成情况不错，可以发动角色必杀技，此时蓄力时间会恢复到接近前三次的程度，完成后就会计算总得分。想要取得胜利，一般需要17.5以上的分数，这需要玩家完成起码3次完美动作才可以得到，如果发现自己不达标，就要多多尝试。

体操（Floor）

操作方式：使用触控笔触压和划动来输入对应的指令。

玩法心得：令人想起《交响旋律最终幻想》的小游戏，实际上就是一个音乐游戏，玩家需要在相应指令到达判定框时输入指令即可，单个圆点是单击下屏，长条状是长按并松开，而心电图状的图案则需要不断左右划动。想要赢得HARD金牌，没有什么特别诀窍，只需要尽量多输入完美指令即可，得分超过17.5基本上就是稳赢了。



蹦床（Trampoline）

操作方式：滑杆控制角色在空中时的移动，在角色落到蹦床上时看准时机按A键便可以再次起跳。

玩法心得：蹦床的玩法非常简单，但是想要拿高分却不容易，除了起跳需要输入完美外，落点也非常重要，前4跳落点固定，但后6跳都需要玩家调整角色的落点，只要其中一跳落点或起跳时机不够好，想要击败HARD难度对手的分数基本上是不可能的。请尽量取得42分或以上的分数，不然是无法稳拿冠军的。

艺术体操（Rhythmic Ribbon）

操作方式：地上蓝色圆圈外圈与内圈重合的瞬间用触控笔点击下屏，粉红色方块外方与内方重合时用触控笔向上划动，出现转圈提示时不停用触控笔转圈。

玩法心得：有点类似音乐游戏，不过指令本身和音乐关系不大，倒是和角色的动作有关，所以要看好指令用目押输入。就算是在HARD难度下，指令的出现频率都不算太高，倒是对于转圈的数量有着一定的要求，所以手速要快。总体来说，拿下HARD金牌并不难，就算指令完成得不算太完美，只要分数在29以上，基本可以赢过所有NPC的成绩。



自行车追逐赛（Sprint）

操作方式：滑杆操纵角色左右移动，作为阻挡方时，按住A键向后观察，作为追逐方时，连打A键冲刺。

玩法心得：玩法不像单纯的自行车，比较繁复，需要进行两场比赛，每场三小局，双方轮流担当阻挡方和追逐方，前者需要想方设法阻止对手超越自己，后者则需要寻找突破口超越对方。先赢两小局的选手可以赢下这场比赛。无论是什么难度，其实比赛的诀窍都一样，作为阻挡方时要时刻挡在对手前方，不给任何机会对手，然后在冲刺时猛力连打即可。而作为追逐方时，最好的方法就是通过大幅的移动欺骗对手，让对方失去阻挡自己的机会，然后趁机冲刺，只要跑赢对手就可以赢下一小局。



自行车计分赛（Omnium）

操作方式：选位阶段使用十字键左右来选择合适的出发位置，选位结束后连打A键加速。

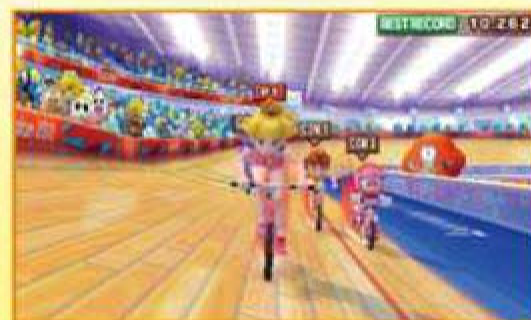
玩法心得：比起连打时的速度，其实一开始选位的策略才是关键，因为选择更靠前的位置需要耗费更多的心，而一个角色只有8个心，选择最前位置需要耗费四个，也就是说玩家最多只能在两次分段赛中选择领头位置，而比赛一共有四段。需要注意的是，除非玩家是高桥名人那个级别的高手，否则再高速的连按也只能让玩家领先于同一个位置的对手，如果对手选的位置要比玩家更靠前，一般来说是无论如何也追不上的。游戏的最终排名是以四次比赛的总成绩来决定的，分段赛第一名可以得到五分，而最后一名只有一分，所以这个游戏拿金牌的策略很简单，就是尽量用最少的心换取最大的优势，第一个分段赛，果断选最前的位置，并跑赢所有对手，用5分确立优势，第二个分段赛要看对手的位置，如果有对手选择领头位置，玩家可以选择第二位来保持优势，不需要选领头位置来硬拼。只要玩家保证自己获得第二段赛事的第二名，那基本上就可以确立出优势。之后的第三段赛事可以用两颗心来继续用第二位位置，又或者使用第三位置，并且在第四段继续使用第三位置，一般来说，只要第一段和第二段确立好优势，并且保证自己的所处的位置上能够跑赢所有对手，那么第一名就可以手到擒来了。



自行车凯林赛（Keirin）

操作方式：连打A键发动冲刺。

玩法心得：高桥名人风格的小游戏，玩家需要做的就是以自己能做到最快的速度连打A键发动冲刺，因为HARD难度的电脑加速非常疯狂，想要赢下比赛，最好想办法改善一下按键的手法，尽量简短按键键程。如果觉得实在不行，只能靠外在器械帮忙了，不过这样一来游戏的乐趣也所剩无几了……



自行车越野赛（BMX）

操作方式：滑杆控制左右移动，A键起跳，前倾3DS来调整自行车落地位置。

玩法心得：虽然操作看起来有点复杂，但实际游戏中使用起来很简单，要赢HARD难度的金牌也不难，把握好起跳的时机和落地时的角度，玩家可以非常轻松地让自己领先，然后只要别遇到太多烂泥或出现太多失误，赢下比赛是妥妥的没问题。



团体马术障碍赛 (Show Jumping)

操作方式： 滑杆控制左右移动，上抬3DS起跳。
玩法心得： 因为是团体赛的关系，取得金牌的标准非常低，玩家只要失误不太多，保证自己能跳过7个栏左右，得分是绝对足够拿下HARD难度金牌的。游戏起跳位置比较难估算，需要适应一下，而且在转弯时最好学会在合适的时候松开滑杆，免得跑出赛道外失去加速效果。

划艇四人双桨赛 (Rowing - Quadruple Sculls)

操作方式： 竖起3DS，在倒数结束后前推。
玩法心得： 极其简单的一个小游戏，首先竖起3DS，然后按照倒数节奏前推即可，后期速度会提高，玩家需要稍微加快一下节奏，但就算不能拿到完美评价，只要平均评价比较高，赢下HARD难度的比赛也是不成问题的。

一千米皮艇赛 (1000m Kayak)

操作方式： 疯狂地按照提示转动滑杆。
玩法心得： 和自行车凯林赛是一个风格，想要赢下HARD难度金牌很简单，完全不需要看屏幕，集中精神用最适合发力的姿势按好滑杆，然后在听到出发命令后立刻疯狂地转动滑杆，一直坚持到冲线的声效传来。HARD难度的NPC速度很鬼畜，玩家只能尽量挑战自我极限，看看能不能超越他们。



双人激流回旋皮艇赛 (Canoe Slalom)

操作方式： 滑杆控制皮艇平衡，连打A键加速。



玩法心得： 非常有难度的一个游戏，对于连打的速度要求不高，但对于玩家掌握平衡的能力要求极高，在短短的赛道中，皮艇会因为水道的变化而不断左右倾斜，在皮艇出现倾斜时再调整是不可行的，因为一旦稍微出现倾斜情况，皮艇就会失去加速效果，想要在1分28秒内到达终点，玩家必须预判皮艇倾斜的角度，并预先输入相反方向的力道来抵消掉这种效果。在皮艇高速前进的过程中，这种微调非常考功夫，惟一值得庆幸的是，赛道本身的内容是不变的，所以只要通过背版和练习，要拿下HARD难度金牌还是有可能的，但肯定需要花上一定的时间去练习。

双人滑浪风帆 (Sailing - 470)

操作方式： 滑杆操纵船前进的方向，对麦克风吹气提供风力让帆船前进。
玩法心得： 按照正常路线走，操纵帆船行走方向是个需要花时间适应的过程，更不用提要在速度上超过HARD难度的NPC对手了。不过这个小游戏有个邪道玩法，玩家需要做的不是考虑怎么尽量让船踏入加速带，而是考虑如何阻挡对手，在一开局时，要率先抢走赛道左方的加速带，之后要一直压着对手的帆船，让他们只能不停地碰撞玩家自己的帆船而减速，只要能够在这种情况下不断接触加速带，哪怕是HARD难度的NPC也无法对玩家构成威胁。



双向飞盘射击 (Double Trap)

操作方式： 竖起3DS，移动3DS瞄准飞盘，按R键发射吹箭。
玩法心得： 这个游戏有个要求比较特殊，就是玩家最好站起来在一个开阔的空间游戏，不然会觉得自己在瞄准时角度会严重受限。因为每局都只有两枚吹箭，所以玩家打空后就无可避免地会失去一次射击机会，但是也请记得，吹箭的判定范围很大，只要两个飞盘都被锁定在瞄准框中，玩家射击时是可以一箭双雕的，所以打空了一次后还是有机会打中两个飞盘。最后，虽然可失误次数高达五次，但是HARD难度的对手可以打出250分这种惊人的高分，所以玩家最好尽量保持命中率。把锁定框放在飞碟起飞的地方其实不太明智，虽然一箭双雕的机会高，但是因为反应时间短，一旦打空很有可能会出现失误。最好的瞄准框位置是在飞盘起飞处的上方，而且要因应飞盘起飞的方向而作出微调。



二十五米手枪速射 (25m Rapid Fire Pistol)

操作方式： 按R键射击。
玩法心得： 游戏分为三局，每局都要连射五个紧连在一起的标靶，标靶移动的速度每局都会提高。实际上这个游戏考验的不是玩家的射击准头，而是对节奏的把握，五个靶之间的距离是相等的，所以只要第一靶打好准头，第二靶定好节奏，后三个靶都应该能打出差不多的成绩。理论上是这么说，但实际上因为后两局的标靶的移动速度颇高，玩家要把握好提前量并不容易，需要多多练习。HARD难度下，NPC三局下来可以打出142分上下的高分，玩家可能要得到143分左右才可以稳操胜券。



单人箭术 (Archery: Individual)

操作方式：触控笔在下屏下划拉弓，松开发射。

玩法心得：难度主要体现在对于弓箭需要经过的气流带来的影响的估算上。尽管每一次游戏中，气流的方向是随机的，幸好每局中出现的气流数量是固定的，所以玩家一定程度上还是可以背版。对于持续出现的气流，玩家需要估算气流带来的推力对于弓箭飞行路线的影响而调整射箭的位置，对于间歇出现的气流，玩家要估算好空隙的位置，尽量让弓箭通过空隙来射中箭靶。HARD难度的NPC可以射出48分的高分数，玩家想要稳赢，最好多多练习，做到五局中起码有四局命中靶心，才能够有机会夺得金牌。



团体箭术 (Archery: Team)

操作方式：竖起3DS，移动3DS瞄准靶心，按住R键拉弓，松开发射。

玩法心得：分为四小局，每个角色对应一局，每局的风力会不断加强，而且在瞄准时准星会有一定程度的偏移，需要看准时机出手，但在第一局之后，千万不要拖延太久，不然风向有可能会更改。而且在这个模式中，弓箭还会受到重力的影响，准星瞄准处并非是箭的命中点，而是要更低一些，以第一局无风的情况为例，玩家需要上抬准星至黄色环的边缘，才能够一箭射中靶心，而如果瞄准靶心，则只能命中黄色环的边缘。2M/S风速时，玩家需要将准星调整至红环的中央部分来抵消风力的影响，同时别忘了计算重力带来的影响。4M/S风力时，玩家需要把准星调整到蓝色环的中央部分来抵消风力的影响。6M/S风力时，玩家需要把准星调整到蓝色环的边缘才能抵消风力带来的影响。四局都命中靶心的情况下，金牌自然是顺利到手了。



举重 (Weightlifting)

操作方式：对麦克风吹气让角色进入准备举重状态，然后在合适的时机吹气让角色成功举起杠铃。

玩法心得：第一次吹气完全是走过场，但第二次吹气非常考验人，玩家需要在麦克风标志成功停在中央的判定框中时才有机会举起220kg的杠铃，从而达到最佳纪录并击败HARD难度的NPC。这需要非常好的预判能力，因为从玩家吹气到麦克风标志停止之间的提前量要求比较大，需要多练习几次才可以达成。一旦举起220kg的杠铃，金牌就是唾手可得的奖励了。

铁人三项 (Triathlon)

操作方式：A键冲刺，B键发动特殊动作。

玩法心得：这个小游戏中拿下金牌比较容易，第一个要求是必须持续高速连按A键，第二个要求是提示使用B键时记得要用，除了最后的马拉松。前两个比赛中，只要A/B键用好就不成问题，但在第三个比赛中，因为玩家只有四瓶水，用早了角色就会出现在终点前因为体温过高而停下的悲剧，所以一定要在心型槽快要见底的瞬间才按B键使用水瓶。只要前两段比赛中玩家保证自己领先或不被对手抛开太远，第三段比赛中不出现使用水瓶的失误，就可以拿下HARD难度的金牌。

现代五项 (Modern Pentathlon)

操作方式：触控笔点击下屏射击标靶，合适时机点击下屏跳过栏杆，快速画圈加速游泳和按照要求画出剑花轨迹，对麦克风吹气恢复角色呼吸顺畅。

玩法心得：游戏开始后，会不断地在五种迷你小游戏之间随机跳转，分别是通过快速点击下屏来打掉上屏相应位置标靶的射击、在地面篮圈外圈与内圈重合时点击下屏来跳栏的马术、快速在下屏往相应方向画圈的游泳、按照上屏图案在下屏画出相应轨迹的刺剑和对着麦克风吹气来恢复角色呼吸节奏的马拉松。每个迷你小游戏都有限时，而完成一个迷你小游戏后，游戏的等级会上升，时间限制越来越短，玩家需要完成的目标却越来越高，无论如何，最后玩家都会因为撑不住而导致游戏失败，但每完成一个迷你小游戏都会获得相应的分数奖励。HARD难度下，NPC对手的分数可以达到7000分以上，非常恐怖，玩家要通过足够多的练习才能够取得超过7000分的好成绩。不过这也是本作中最后的一个项目，多花点时间拿金牌也是应该的。





文 阿鲁

体育·网球	马里奥网球 公开赛		
SPG	Mario Tennis Open		
	Nintendo	2012年5月20日	美版	1～4人
	39.99美元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄

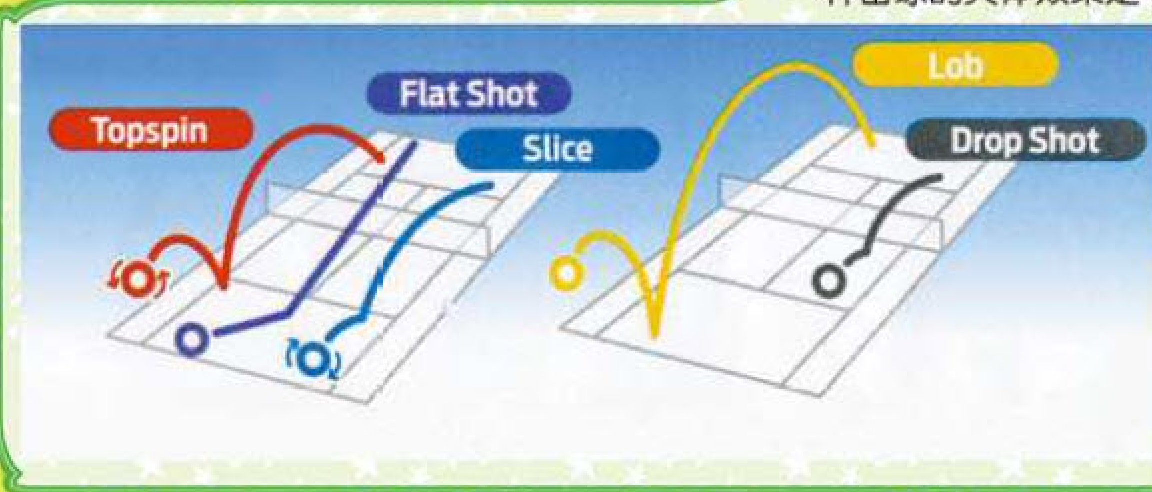
本作是“《马里奥网球》系列”时隔三年后的最新作品。游戏在保持该系列轻松风格的同时，也利用到了3DS的大部分功能，虽然单人模式略显单调，不过支持线下联机和Wi-Fi对战能更方便地体验到与人对战的乐趣，加上游戏简单易上手，可使用角色数量丰富，闲暇之时拿出来打上两把还是非常爽快的。

一起进入马里奥的网球世界吧！

系统详解

普通击球

击球是网球游戏的精髓所在，在同一位置、同一角度打出不同的击球，对对手所造成的威胁都有着很大的差别，因此搞清楚每一种击球的具体效果是非常重要的。本作中普通击球的类型共有五种，其中吊高球和网前短球需要用到组合按键，下面就来说说这几种击球的特点。



操作简介

键位	作用
十字键/滑杆	移动
A	上旋球
B	切球
X	简易击球
Y	平击球
A→B	吊高球（先按A再按B）
B→A	网前短球（先按B再按A）
L/R	发球前为切换下屏自定义击球区域，发球后按R键为扑救，按L键为取消蓄力
SELECT/START	比赛时暂停并开启菜单

上旋球（Topspin）

飞行幅度高，下降快，落地弹起的反射角度较小，前冲力较大，适用于接切球、网前短球这类落地后弹跳不高的回球。

平击球（Flat Shot）

低网，前冲力大，落点靠近底线，落地后弹跳不高，由于球速较快，压制对方时使用比较容易得分。

网前短球（Drop Shot）

落点在前场，并且球的弹跳很低，在对方处于后场防守时击出此球有很大的威胁。

切球（Slice）

球速较平稳，适用于防守速度较快的回球，落地后弹跳较低，配合技术型选手容易打出左右弧度较大的球。

吊高球（Lob）

飞行幅度很高，落点在中、后场，对方在网前拦截时使用比较有效。

简易击球（Simple Shot）

由系统根据现场状况来选择击出什么类型的球，不过击出的球威力会变弱，在前期不熟悉哪种颜色的圆框对应什么必杀击球时可以多多使用。

必杀击球

作为一款休闲类网球游戏，本作也将必杀技这一要素融入了游戏之中。在本作中，敌我双方击球后，对方场地的某处都有一定几率出现带各种颜色的圆框，站在圆框里按下对应颜色的按键就能发出演出效果和实际能力都非常出色的必杀击球，下面就来看看这些必杀击球的特点。



超级侧旋球

站在蓝色的圆框里按B键发动，打出的球会向左或右划出很夸张的弧线后落到后场，部分身体较差的角色接球后会出现原地转圈的硬直。虽说非常华丽，不过熟悉了之后很好判断其落点，高难度下对手几乎不吃这招。

扣杀

站在紫色的圆框里按Y键发动，打出强力的扣杀球，扣杀球的速快不说，落地后弹跳高，必须在落地瞬间接球才能保证回球，即便是高难度下也是最可靠的得分手段。

大力击球

站在红色的圆框里按A键发动，打出的球和上旋球没什么区别，不过对方接球后会被强制击退一段距离，回球不好有很大几率触发扣杀的机会，是高难度下制胜的关键。

超级吊高球

站在黄色的圆框里先按A再按B发动，打出的球会以很高的轨迹落在底线位置，部分角色接球后会后退一小段距离，对付上网型对手几乎可以保证得分，不过高难度的对手可不会轻易吃这招哦。

超级网前短球

站在白色的圆框里先按B再按A发动，打出的球会落在贴网较近的位置，并且球落地后几乎不弹跳，必须提前跑位或扑救才能比较有效地回球，用这招对付速度较慢的对手屡试不爽。

回球效果

虽说必杀圆框的出现有随机性，不过回球效果越差，就越容易为对手制造必杀圆框，如果接球失败出现高抛球这类情况，则很大可能会给对方制造扣杀的机会，因此打出好的回球是制胜的一大关键。面对普通击球时，最好能蓄力后还击，只要不出现扑救的情况基本无大碍；不过在面对必杀击球时，就需要用特定的击球方式来应对才能减少回球效果差的效果，具体情况是：面对大力击球时使用切球；面对超级侧旋球时使用上旋球；面对扣杀时使用平击球；面对超级吊高球时使用上旋球或平击球；面对超级网前短球时使用上旋球。

两种游戏方式

本作对应两种游戏方式，其一就是我们经常用到的普通模式，利用滑杆操纵角色跑位，通过按键或触屏控制角色击球；不过如果将3DS竖立起来可以切换到“体感模式”，在这个模式下系统会帮玩家跑位，而玩家要做的就是控制角色的朝向并击球。如果不想开启体感模式，可以在暂停菜单中的“Gyro Sensor”一栏中选择“OFF”将其关闭。



发球

本作对发球的要求较低，想在发球时打出坏球不太容易，不过想打出好球也需要一定的技术。将球抛到高点时击打可以打出带Good字样的球，时机准确时甚至可以打出带Nice字样的球，这两种发球的球速快、角度刁钻，比较容易造成对手接球失误，从而用必杀球追击得分。

蓄力

本作有蓄力的设定，这点类似《VR网球》等游戏，在对方回球的瞬间我们就可以提前按键进行蓄力，蓄力完成后再击球的话，该击球的整体效果要高于一般击球。由于本作的球速普遍较慢，因此蓄力的时机比较好把握。需要注意的是，进入蓄力状态后就不能再跑动了，如果发现自己的位置不好可以按L键取消蓄力后再行动，蓄力途中可以随意更换击球种类。



模式介绍

Single Player：单人模式
Local Multiplayer：线下联机模式
Online Multiplayer：在线联机模式
StreetPass：邂逅通信模式
Clubhouse：更衣室

单人模式

这个模式由锦标赛（Tournament）、练习赛（Exhibition）以及迷你游戏（Special Games）三大部分组成。

在锦标赛中，玩家可以选择一名角色参加淘汰赛，连续赢得三次对战的胜利即可夺冠，继而开启新的赛事。获得第四项赛事Champions Cup的奖杯后可以让该角色升级为明星，在选择角色画面时，成为了明星的角色的头像旁边会多出一个五星的标志，按R键点亮五星标志后可以操作该角色进行后四项赛事。赛事的难度自然是越来越高，获得最后一项赛事Final Cup的奖杯后即宣告通关。

练习赛中玩家可以自己选择对手进行比赛，电脑一共有5种难度可选，最后两种难度需要获得Champions Cup和Final Cup的奖杯后才会开启。不同难度下AI的差别非常明显，适合各种水平的玩家挑战，是玩家提高游戏水平的重要途径。最后的迷你游戏部分参见后文。

联机模式

联机模式分为线下和在线两种类型，前者只要附近有正在游玩《马里奥网球 公开赛》的玩家就能马上搜索到；后者则需要利用Wi-Fi网络连接任天堂的服务器，和全世界的玩家共同游玩，充分享受对战的乐趣。

更衣室

更换游戏中的Mii形象以及查看各种记录的地方，下面来详细说明一下细项。

Item Shop：道具商店，可以购买用来给游戏中Mii形象换装的部件。可购买部件分为球拍、球服、护手和球鞋四大类，每个大类各有20种物品，这些物品需要在锦标赛或练习赛中战胜对手并开启后才可以购买，购买所使用的硬币可以通过玩迷你游戏快速获得。

Change Outfit：给游戏中的Mii形象换装，这些装备都对应各项能力的提升，如果给Mii形象的四个部位都穿上同一角色的服装还可以获得属性加成，最后一栏里的套装需要达成一定条件后才会开启。

Change Greeting：设定邂逅通信的问候语。

Change Mii：切换Mii形象。

Records：查看各个模式里的各项记录。

Options：系统选项，从上到下依次是开启或关闭体感模式；选择左手或右手持拍；重看试玩教程。

赛场



本作一共收录了11个赛场。不同的赛场对球的弹跳力（Bounce）和球速（Ball Speed）有着不同程度的影响，这点在选择场地时就能看到，弹跳力由弱到强分为弱（Weak）、普通（Normal）、强（Strong）、最强（Strongest）四个档次；球速也分为慢（Slow）、普通（Normal）、快（Fast）、最快（Fastest）四个档次。两个Galaxy Arena球场需要拿到锦标赛的Final Cup奖杯后才会开启，其中需要说明的是Galaxy Arena（Morph Court）这个球场，该球场的地形会不断变化，当任意一方使用必杀球并让球接触到地面时，该半场的地形就会改变，不同地形对应的弹跳力和球速自然各不相同，漩涡型地面更是会在球落地后以夸张的角度让球偏离轨道，在球落地前或落地瞬间回球会比较稳当。

迷你游戏

本作共收录了4个迷你游戏，各个迷你游戏的玩法有所区别，下面就来介绍这些游戏。

穿越圆环（Ring Shot）



这个游戏要求玩家和对手配合，将球从不断变大的环中间穿过，以此来不断获得分数。球场上出现的圆环会由小变大，网球穿过的圆环越小，获得的分数越高，如果能同时穿越两个或三个圆环，分数还会有更高的加成。前两个难度的挑战几乎没有难度，控制好自己的走位来引导对方回球的位置可以加速分数的获得；第三个难度的挑战有一定的难度，圆环不仅会出现在高处，还会有“躺着”出现的情况，因此需要玩家在吊高球、平击球和切球之间不断更换才能让球顺利穿过圆环，另外多让球一次性穿过多个圆环也是获胜的关键。完成前三个难度后出现的挑战模式是快速刷硬币的不二法门，只要在挑战模式中尽量获得高分就能轻松获得大量硬币。

超级马里奥网球
（Super Mario Tennis）

这是一个用网球来玩《超级马里奥》的游戏。背景为FC版《超级马里奥》的改版关卡，画面会匀速不断往右推进，途中出现的敌人可以用网球进行攻击，问号砖块以及金币也都可以通过网球攻击进行收集，最终在关底拉下旗子即为过关。途中收集的金币越多，过关后获得的硬币也越多。需要注意的是，每一关玩家只有三次挑战机会，漏球或时间结束都视为一次失败，失败三次即游戏结束。由于游戏的目的是坚持到关底拉下棋子，因此收集金币不是我们首要考虑的目标，坚持不漏球到达关底才是首要目标。右下的时间会不断流逝，不过获得金币、消灭敌人以及破坏砖块（需要吃到增大蘑菇后网球才能破坏砖块）都会增加时间，关卡中有隐藏金币的地方非常多，积极寻找的话时间基本还是够用的。最后需要注意的是，击球时角色站位尽量保持在中场附近。



银河拉力赛
（Galaxy Rally）

用于训练回球落点的游戏，对面的场地被平均划分为四个部分，球落地后，该区域会暂时消失，接下来就需要将球击打到其他区域才能保证球不掉下去。这个游戏过关的要求是击球数，因此只需要不断往左右方向回球就能比较轻松地通过。击球数40以前只有一个区域会消失，击球数40以后会有两个区域消失，击球数80以后甚至会消失三个区域，比较稳妥的方法是利用平击球打远点，利用网前短球打近点，两种球交替使用来应付。三次失败后宣告游戏结束。



墨汁较量
（Ink Showdown）

这个游戏用于训练玩家的回球落点和刁钻度。游戏开始后会从对面的食人花嘴里吐出网球，玩家则要击出对手无法回击的球。对手的AI相对较低，只要打出角度较大的球，对方基本都是接不到的。需要注意的是，食人花有时会吐出墨汁，如果我方没有挥拍将墨汁打散的话，屏幕就会被墨点给挡住，严重影响视线。三次失败后宣告游戏结束。



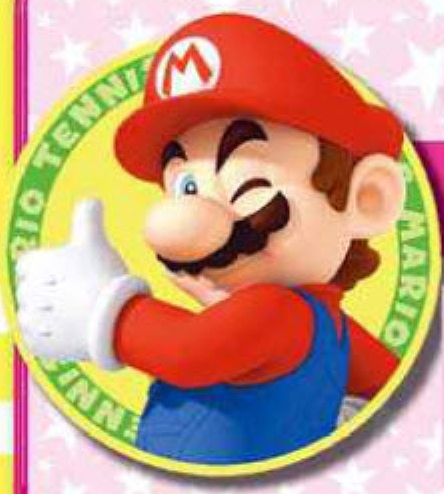
角色使用心得

※通过QR码获得的各种颜色耀西和可以通过更换装备自由改变能力的Mii角色没有收录其中。

角色类型

本作中除了可以使用《马里奥》相关作品中的角色外，还可以使用自己的Mii形象进行比赛。在游戏中，除Mii形象以外，其他角色被分为了全能型（All-Around）、力量型（Power）、速度型（Speed）、技术型（Technique）、防守型（Defense）和诡计型（Tricky）六大类。虽然被笼统地归了类，不过每名角色使用起来还是有细微差别的，具体情况参见后文的“角色使用心得”。





马里奥（Mario）
全能型

优点：移动速度、力量、球速都处在较高水平，无论进攻还是防守都得心应手。

弱点：身体能力较差，即便正确回击必杀球也会出现小幅破绽，容易被对手压制。

综述：新手向角色，大部分能力都在平均值以上，进攻和防守都能做出很好的表现，在面对Pro难度以前的AI时基本可以全程压制着打。不过身体能力较差这个劣势在面对高难度电脑时就体现出来了，一旦被对手用力量型必杀球还击会变得非常被动。



路易（Luigi）

全能型

优点：和马里奥一样，移动速度、力量、球速同样处在较高水平，略弱于马里奥。

弱点：身体能力相当差，回击力量较大的选手的大力击球后会后退非常夸张的距离，甚至回击超级侧旋球都能让他转上很多圈。

综述：由于非常明显的身体能力，让同为全能型的该角色变成了准高手向，原因就在于基本需要全程压制着对方打，完全不给对方使用必杀球的机会，否则瞬间就会被翻盘。



耀西（Yoshi）

速度型

优点：移动速度较快，除此之外没特别优秀的地方。

弱点：球速较低，球的旋转值也不高，击出的球威胁较低。身体能力较差，正确回击必杀球时会出现小硬直。

综述：属于比较弱的角色，除了速度稍快外几乎没有优点。正确回击必杀球的小硬直可以靠速度的优势来弥补算是一个可取之处，不过球速低、球路直很难给对手造成压力，只能一边防守一边寻找对手的破绽来反击。



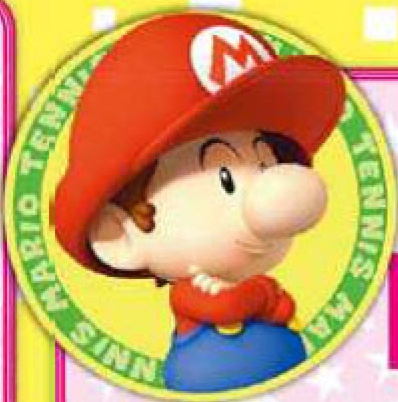
碧奇（Peach）

技术型

优点：回球的效果非常好，只要不出现严重失误，回球都能以正常轨迹飞行。扑救能力优秀，大部分球扑救后都有较好的落点。

弱点：击球范围较小，对球的落点判断不够准确时常会出现扑救动作，不利于后续进攻。

综述：各项能力平均是技术型角色的特点，就该角色来讲力量稍弱、旋转球能力稍强，属于更加偏向技术流的类型。虽然击球的范围比较小，但是回球能力非常优秀，只要距离不是太远，即便做出扑救动作回球也会以正常轨迹飞行，正常情况下的回球不容易给对方发动必杀球的机会，利用这点可以更加偏向于攻击，用优秀的回球和必杀球压倒对方。



婴儿马里奥（Baby Mario）

速度型

优点：移动速度和球速都有一定水准，力量属于中等水平，力量型必杀球有比较明显的击退效果。

弱点：身高劣势，需注意扣杀的站位，除此之外没特别明显的弱点，硬要说的话，刁钻角度的回球有一定几率失误可勉强算在其中。

综述：速度较突出，其他能力较平均的角色，根据玩家喜好可以打出各种风格，不过个人推荐防御反击型，由于身高处于劣势，太靠近网前很容易被吊高球得分。



黛丝（Daisy）

技术型

优点：回球能力较强，并且移动速度较优秀，能积极应对各种突发状况。球速较快，配合优秀的回球能力能给对手造成较大的压力。

弱点：身体能力较弱，容易被对手的必杀球打出硬直。扑救距离较短，救球效果不太理想。

综述：总体来说是个能力平均、缺乏个性的角色。其较强的回球能力以及较快的球速是她进攻的本钱，用快球诱导对手奔波于场地左右，然后出其不意地来一招吊高球或网前短球有着不错的效果。不过防守能力较差是其弊端，一旦被压制会处于比较被动的境地，需要花时间来练习落点的判断，并且尽量保证回击必杀球时不失误。



婴儿碧奇（Baby Peach）

诡计型

优点：速度较快，旋转球能力在其他两名同类型角色之间，并且超级侧旋球速度较快，虽然移动途中蓄力也有惯性，但位移不大，比幽灵好控制。蓄力切球打出的弧度非常漂亮，是其常用且有效的击球方式。

弱点：力量较小，各类必杀球不容易打出较明显的硬直，回击大部分对手的力量型必杀球时破绽较大。

综述：速度快技术好，适合在中后场打防守反击。扑救的距离很远，就算对方的超级网前短球已经出手，只要第一时间往前场跑还是能成功扑救，抓住对方的破绽后利用其优秀的旋转球能力左右猛攻，出奇制胜。



骷髅库巴

防守型 （Dry Bowser）

优点：力量大，用大力击球可以给身体能力较弱的角色造成比较明显的硬直。身体能力优秀，能有效减轻必杀球带来的硬直。球速快，在网前突袭时有意想不到的效果。

弱点：速度很慢，容易被网前短球和吊高球牵制。击出的球旋转值很低，球基本都是直来直往，容易被对手阻截。

综述：高手向角色，移动速度慢、回球旋转值低等弱点带来的劣势是显而易见的，不过身体能力优秀是其最大的本钱，只要回球不失误，基本无法撼动其站位。只要练成了小幅移动封锁球路的本事，配合必杀球很容易找到对手的破绽一举得分。



小库巴（Bowser Jr.）

诡计型

优点：旋转球能力虽然算不上顶级，但也可以轻松打出比较夸张的曲线球。力量较高，大力击球的击退效果比较明显，结合力量与技术可以组合出比较丰富的战术，让对手防不胜防。

弱点：身高依旧是劣势，扣杀时要注意自己的走位。另外一点就是和同类型的其他两名角色相比速度较慢，在面对一些角度刁钻或者速度较快的击球时有点力不从心。

综述：力量和技术兼备让该角色有着比较丰富的变化，较大的力量能让对手失误后付出惨痛的代价，超级侧旋球更是可以打对手一个出其不意，可以比较自由地选择发动必杀球的时机。不过速度较慢以及身材矮小在面对对手的进攻时会比较吃力，因此要尽量避免被对手压着打，主动进攻的优势比较明显。



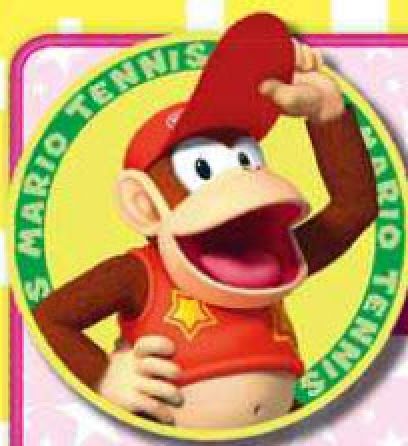
星星 （Luma）

技术型

优点：上旋球和切球能力较强，在前场用蓄力后的上旋球可以打出角度非常刁钻的快球，另外移动速度也非常优秀。

弱点：由于没有腿，因此移动途中进行蓄力时惯性较大，会出现跑位失误的情况，需要花时间来熟悉其惯性的滑动距离。身高也是一大劣势，经常出现扣杀失败的情况，建议在扣杀时站在圆框较靠后的位置比较稳当。

综述：介于技术型与诡计型之间的角色，优秀的移动能力加上较快的球速让其能在攻守之间转换自如，熟悉了其惯性后反而可以利用这一点做到提前蓄力，即便失误了也可以马上按L键取消后重新跑位再蓄力，光靠角度刁钻的快球就足以折磨对手的神经了。



迪迪猴

速度型 （Diddy Kong）

优点：移动速度较快，比较擅长平击球，击球范围较广，适合快速攻防转换。力量也较高，各类必杀球能有效制造出硬直。

弱点：身体能力较差，各类必杀球都能造成比较明显的硬直。控球能力较弱，不容易打出角度刁钻的回球。

综述：该角色的优点和弱点都非常明显，为了弥补其不足之处，只能靠猛烈的进攻让对手没有喘息的机会。各类力量型必杀球有机会就用，一旦对方失误就是得分的好机会，被压制时就及时退到后场，靠速度优势来挡住对手的攻势，寻找机会反击。



幽灵 （Boo）

诡计型

优点：有着很不错的移动速度，旋转球是其强项，不但切球可以打出较强的偏移效果，超级侧旋球更是可以打出非常夸张的弧线轨迹，对速度较慢的对手有着不小的威胁。扑救距离较远且硬直较小，比较擅长防守。

弱点：和星星一样要注意移动时的惯性以及扣杀时的站位问题，力量较小，大力击球能击退的距离较短，需提前蓄力来提升威力。

综述：总体来说是一个靠技术吃饭的家伙，平时在中后场寻找机会，利用必杀击球使对方回球失误后再进行压制。在面对对手的大力击球、超级吊高球等力量型必杀球时，一定要使用正确的击球进行回击，否则会出现很大的破绽。



大金刚

力量型 （Donkey Kong）

优点：力量很大，一旦找到机会使用必杀球对对手的威胁很大。球速较快，擅长平击球，配合必杀球制造的硬直得分不是难事。

弱点：移动速度较慢，扑救的距离比较短，应对网前短球时有一定难度。

综述：总体来说是比较好用的力量型角色，由于本身身体大，相对地击球范围就比较广，加上力量大、球速较快，一有机会可以立即转守为攻。



坏路易（Waluigi）

防守型

优点：可击球范围大，回球质量优秀，很大程度上避免了被必杀球轰杀的状态，擅长平击球以及扣杀。

弱点：移动速度较慢，面对快速球或者喜欢使用吊高球、网前短球的选手比较吃力。扑救的距离较短且效果不好，身体能力较差，回击力量型必杀球后造成的硬直很容易被对方抓住机会连续攻击。

综述：操作难度较高的角色，较低的移动速度加上不太明显的长处直接导致该角色的攻击力大减，必须在中场附近找机会用必杀球迫使对方露出破绽，再用扣杀得分。在中场防守时要随时注意吊高球和网前短球，特别是网前短球，必须第一时间跑位才能比较有效地化解危机。



瓦里奥（Wario）

力量型

优点：力量优秀，必杀球能给对手造成比较明显的硬直。扑救距离长，在防守时有着不错的效果。

弱点：身体能力较差，容易被对手抓到空隙。速度较慢，控球能力较弱，甚至连扣杀的球速都比较慢，很容易被高难度下的电脑接住。

综述：比较难用的角色，速度虽然在力量型选手中算比较快的，但控球能力实在太差，很难打出比较有威胁的球，加上球速很慢，即便抓住了对手的空隙也很难保证必定得分。防守方面也存在不足，较差的身体能力很容易被对方的必杀球打得找不着北，虽然有着较长的扑救距离，但依旧无法实现转守为攻的状况。



库巴（Bowser）

力量型

优点：有着非常强大的力量以及很优秀的身体能力，不但可以用必杀球对对方造成很大的威胁，自身面对必杀球时也几乎有恃无恐。

弱点：速度非常慢，属于在前场接不到吊高球、在后场接不到网前短球的类型。扑救距离短，加上速度慢的弱点可以说是雪上加霜。

综述：虽然有着非常明显的优势，不过弱点显然更让人头疼，高手向角色。要用好它必须有较快的反应以及比较强的预判能力，要用最少的位移来对球进行封锁。只有随时保持站位处于球场中央，才能有效地应对所有击球，做到这一点之后才能抓住使用必杀球的机会反击得分。



隐藏要素



角色解锁

角色名	解锁条件
Baby Peach	完成迷你游戏Ring Shot的第三个难度
Baby Mario	完成迷你游戏Super Mario Tennis的1-3
Luma	完成迷你游戏Galaxy Rally的第三个难度
Dry Bowser	完成迷你游戏Ink Showdown的第三个难度
各种颜色的Yoshi	使用官方陆续提供的QR码获得

练习赛难度解锁

难度名	解锁条件
Pro难度	获得锦标赛Champions Cup的奖杯
Ace难度	获得锦标赛Final Cup的奖杯

套装解锁

套装名	解锁条件
Bee Mario Costume	将8名角色升级为明星
Birdo Costume	在练习赛单打中战胜Ace等级的电脑
Boo Costume	在商店中购买100种物品
Bowser Costume	在线联机模式的比赛中获得50场胜利
Bowser Jr Costume	在线联机模式的比赛中获得20场胜利
Cloud Mario Costume	将10名角色升级为明星
Daisy Costume	在邂逅通信模式中和其他人的Mii一起挑战迷你游戏Ring Shot，并获得700分
Diddy Kong Costume	利用邂逅通信遇到20个Mii
Donkey Kong Costume	利用邂逅通信遇到50个Mii
Dry Bowser Costume	在线联机模式的比赛中获得100场胜利
Fire Mario	将2名角色升级为明星
Goomba Costume	让100种商品出现在商店中
Luigi Costume	获得锦标赛双打的Final Cup奖杯
Luma	在迷你游戏Galaxy Rally的挑战模式中获得1500个硬币
Mario Costume	获得锦标赛单打的Final Cup奖杯
Peach Costume	在迷你游戏Ring Shot的挑战模式中获得800分
Petey Piranha Costume	在迷你游戏Ink Showdown的挑战模式中回球数在50个以上
Propeller Mario	将5名角色升级为明星
Tanooki Mario Costume	将15名角色升级为明星
Toad Costume	总共获得50000个硬币
Waluigi Costume	在迷你游戏Super Mario Tennis的2-4获得800个硬币
Wario Costume	在迷你游戏Super Mario Tennis的1-4获得800个硬币
Wiggler Costume	在线联机模式的比赛中获得5000点
Yoshi Costume	使用QR码
Koopa Troopa Costume	邂逅通信模式中对战10连胜
Shy Guy Costume	邂逅通信模式中对战20连胜



洞窟物语是由Pixel于2004开发的一款免费的动作冒险游戏。游戏采用了复古的画面（8位机的水准），总容量也只有4MB大小，相信很多朋友第一眼看见后会毫不留情地PASS。但其实游戏在剧情，游戏性等方面获得了超高的评价，细节也做得淋漓尽致。在当时的欧美游戏界引起了巨大的轰动，之后陆陆续续推出了多个平台的版本。时隔8年，本作的3DS重制版也登上舞台，游戏不但大幅强化了画面，还完全3D化。如果你原先因为画面而无法体验到游戏的精彩之处的话，那么这次绝对是您不容错过的机会。

动作·平台	洞窟物语3D			
ACT	洞窟物语3D			
	日本一Software	2012年7月26日	日版	1人
	5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 苔斯丁耀

系统介绍

基本操作

键位	作用
滑杆/十字键	角色移动（↓方向为与角色对话，调查物品等等）
X/B	跳跃
Y/A	攻击
L/R	切换武器
START/SELECT	暂停游戏

关于道具



游戏中可以获得的道具大致分为三种，即武器、功能道具和剧情道具。武器获得后可以自动装备，按下L或R键能够在多种武器中自由切换，但最多只能持有五种武器。功能道具在装备后会有一定的辅助效果，例如推进器v2.0（ブ-スタ-v2.0）装备后可以在空中四个方向进行高速冲刺等（按下屏幕的INV可以开启道具菜单进行查看或装备）。剧情道具就不用多说了，触发剧情后会自动询问是否使用。

体力和体力最大上限



武器经验槽下方是玩家的体力槽。由于本作没有升级的概念，体力上升的方式在于获得各种体力上限道具（ライフカプセル），这些道具一般隐藏在场景中比较隐蔽的位置，调查后可以获得并让玩家的最大体力上限增加。

武器升级系统



本作比较特殊的系统。当玩家持有武器时，攻击敌人会掉落黄色的经验砖，吃到后会增加当前持有武器的经验值，累计一定程度后武器会升级。游戏中武器最高升级到LV3（LV3后再获得经验砖时会升级到MAX，但实际上和LV3的效果是一样的）。注意武器升级后不会保持不变，当玩家受到伤害时，经验会减少，甚至会让武器降级。

武器种类及特点

北极星（ポーラスター）：游戏初期可以获得的武器。升级后武器的射程和伤害会上升，这个武器最大的特点在于可以在中期或后期与其他角色更换其他武器。

机枪（マシンガン）：游戏中期和女主角交换的武器，攻击力很强射程也很长，射速快但用完后需要时间填充。这个武器最大的好处在于LV3时对着地面射击会有反冲效果，可以到达一些原本无法飞到的高处，即使是推进器v2.0也没有它这种效果。中期换了该武器的话，一些地方非常好通过，也可以降低游戏难度，特别是对跳跃有要求的部分。但一旦换了就无法再换回来了。

蛇炮（スネーク）：用北极星+火球和迷宫商店的老板交换，攻击轨迹为蛇形的武器，弹药无限，可以穿墙，升级后范围和攻击力会上升。

突波（シュプール）：将北极星留到最后，拿到推进器v2.0时返回最初拿北极星的地方升级获得，不需要升级，可以蓄力，蓄力后攻击力、威力、范围会大幅上升，是游戏后期的强力武器。

剑（ブレード）：中期获得的武器，可以向前方投掷，LV1的范围伤害很小，LV2剑变大，伤害距离增加，LV3范围大幅增加，可以攻击到前方大范围的敌人，但缺点是射程短。

飞弹（ミサイル炮）：游戏前期获得的武器，威力大、射程长，是对BOSS战的利器，但遗憾的是有弹药限制，可以通过寻找弹药上限增加的道具来提升最大装弹量。升级后威力，范围还会进一步增加。

导弹（スーパーミサイル）：飞弹的升级版，游戏中期自动升级，威力进一步提升。

火球（ファイアボール）：游戏前期获得的武器，空中射程几乎为0，无法破坏石块和墙，威力也很一般，对付地面的敌人比较好用。升级后发射数量、威力会上升。

泡泡枪（バブリン）：同样是前期获得的武器。LV1比较弱，升级后可以持续按住攻击键在自身周围制造泡泡壁，达到一定数量后同时射击，范围覆盖面广但攻击力依旧很低。

复仇女神（ネメシス）：用剑在小人之家进行交换，等级越低，威力射程越高。等级越高威力下降越快，是在隐藏迷宫和最终の洞窟·里的利器。另外这件武器可以随时对话与剑交换回来。

流程攻略

以下流程如果没有说明，则是按照达成BEST END的方式进行。

最初的洞窟

一开始可以多熟悉一下操作，调查右边的红心标志可以回复体力，调查旁边的SAVE点可以保存记录。在水中移动时跳跃力会降低，同时还会出现氧气值，氧气值耗尽的话会直接死亡，注意一下。

从上方的洞口离开，一开始向右边移动。由于没有武器，路上的敌人必须以回避为主。另外在洞窟中的陷阱、刺地形也要注意别踩上去，以主角初期的体力碰两下就挂了。左边的角落内可以找到一个体力最大值上升道具。在水边调查木牌可以获得信息，然后一个跳跃跳到对面（在水边接触不到水的地方起跳）。进入最右边的洞窟，打开里面的宝箱获得射击武器北极星（ポ-ラスター）。此后按Y键就可以射击消灭敌人了。消灭敌人后会随机掉落回复体力的红心以及经验砖，吸收经验到一定程度武器会升级，升级后攻击范围，距离和威力都会增加。



一路返回，来到最初右边被挡住的敌人，攻击破坏石块就可以通过。再消灭守门的怪物可以离开洞窟来到村落内（注意守门的怪物会附在门上，不要靠近，先攻击）。

ミミガ-の村

主角从天而降，吓坏了正在交谈的村民。落地后与左边的村民对话后可以在村中探索。先走右边，在SAVE点房间右边一直按住右键掉落到右下方的平台上，跳上狭窄的栏杆可以打开右边的宝箱获得地图（マップシステム）。以后所有区域的地图都会立刻显示在下屏幕上。接着根据地图的位置来到最右上角的山下农园，在最右下角可以找到一个体力最大上限道具。

接下来进入左边的水池区域，在钓鱼者下方的水里，调查发光的物体可以获得道具"银のロケット"，注意在水中不要让氧气量降到0。获得后在门口发生剧情，出去后先保存一下。然后进入右下角的房间内，走到中央位置之前的女孩子会出现并攻击主角。打她一下就可以结束战斗。两句话后BOSS闯进来，最终女孩子トロコ被抓走。最终玩家与其对决。

BOSS バルログ

BOSS的HP有50点，一开始他会向玩家冲撞过来，跳开后猛射击他的后背即可。如果玩家之前将武器升到最高等级的话，很容易就可以击破它。

胜利后来到地图右边中央的墓场，与这里守门的人对话后触发剧情（注意要先调查墓场的牌子），进入墓场会发现很多敌人，其中持刀的敌人正面攻击是无效的，要绕到其背面攻击才能打倒他。另外要注意上方的敌人会掉下来，碰到会削减武器的经验。跳到最上方的墓地位置调查发光点可以获得特殊道具"アーサーのカギ"。

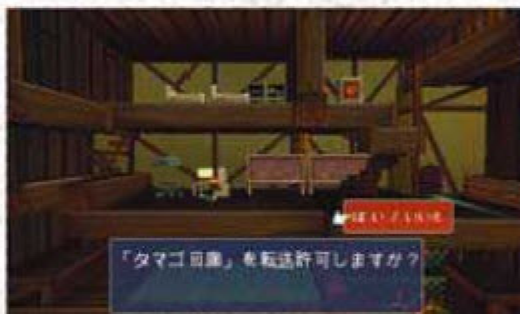
拿到钥匙后返回村庄，调查村庄左边最下角的"アーサーの家"可以用之前找到的钥匙开门。在房间最右下角的角落内可以找到一个体力最大上限道具。调查二层左边的装置开启タマゴ回廊传送的许可。

タマゴ回廊

进入回廊在开始的位置就可以看到一个体力最大上限道具，这个位置下方会有白色的敌人来回巡逻，这种敌人是无敌的，看准它的行动顺序后跳下去拾取，碰到的话会直接被秒杀。之前有保存的话多试一下吧，要拿到不难。完成后一直向右边前进，在11号蛋处发生剧情。结束后从10号蛋下方的门出进入到有SAVE点的"クトゥルーの处地"，一路绕道到上方可以发现一个体力最大上限道具，不过对跳跃有点要求，需要冲刺才能过去。

拿到后继续前进，从7号蛋和6号蛋中间跳下去，躲开白色的敌人跳入6号蛋的位置，这里有个门可以进入。在宝箱中可获得"IDカード"。继续探索可以在3号蛋附近找到タマゴ监视室。乘坐电梯并获得新的武器飞弹，飞弹的攻击力比较高，但有弹数限制，可以靠击破敌人后掉落补给。

出门后继续前进，一路来到2号蛋的上方，攻击可以打出几个隐藏的体力回复红心和飞弹弹药。然后来到尽头从最下方进入1号蛋的位置拾取到飞弹弹药，同时调查电脑使用"IDカード"解除防护盾装置。出门就会发现尽头原先被挡住的地方已经可以进入了。进入前注意保存下，马上就会开始BOSS战。



BOSS イゴール

这个BOSS就是之前遇到的兔子，它的攻击方式非常单调，只会往玩家方向跳跃移动，跳跃的高度很低，看准后往反方向跳可以轻松躲开。如果BOSS张嘴的话，会发射对空的气泡，这个时候站在地面猛攻就行。BOSS的体力有300，MAX状态的北极星可以快速削减它的体力，如果能把飞弹升级到MAX的话几发就可以解决它。胜利后可以进入0号蛋与晕倒的兔子对话选择第一项，接着一路返回到最初的传送点就可以结束回廊的剧情。

クサムラ区

回到村庄后与村里的人对话得知刚才的人被抓了。出房间与关在笼子中的人说话可以开启新的区域，返回"アーサーの家"。调查传送装置发现新的区域。进入这个区域后看到新的敌人，强度都比较高，特别是大型敌人，攻击非常高，被击中两次就OVER了。一路前进来到中央的位置找到发光点，调查后发现"サンタのカギ"。另外，从这里可以一路跳到地图最高处的凸出位置，有一个体力最大上限道具可以回收。完成后继续前进，有陷阱的地方不能掉下去，否则会被一击必杀。

一路返回到最初的位置可以见到道具的主人，与其对话后将钥匙交给他，随后进入它家与其对话获得新武器火球（ファイアボール），这个武器的特点在于对地面的敌人很厉害，升级后还会增加攻击距离和威力，另外他家陷阱和外面的陷阱是一样的，掉下去直接秒杀，千万要注意。保存后出门继续前进，在右边无法走的地方可以进入"チャコの家"，调查火炉会发现有隐藏的通道，先调查床睡一觉，醒过来除了体力全回复外还额外获得道具"チャコのルージュ"。

出门后会发现地图上多了一种像水母一样的新敌人，一路返回，在之前获得体力最大上限的地方可以发现最上方出现了一个大型的水母型敌人，消灭它后会掉落一个宝箱，打开获得关键道具"液体クラゲ"。回到"チャコの家"调查火炉后使用就能够通过小屋继续探索。

来到另一边，这边对跳跃的要求比较高，一旦跳到陷阱内就等于重来。跳到右边的平台上，在下方角落内可以找到一个体力最大上限道具，然后调查右边的房间会发现上锁了，此时再调查中央位置的空隙选择第一项有人会扔给主角一把"さびにカギ"。再次调查门会发现钥匙插不进去。返回与门缝内的人对话发现原来不是这扇门的钥匙。结束对话继续探索。左边一路跳跃到房子正上方的位置会发现一个宝箱，开启后飞弹的最大值会增加。走到左边原先发现体力最大上限的角落内，使用"さびにカギ"开启大门。



BOSS バルログ

进入房间后调查左边的风扇机开启电源。开启后会发生剧情，第一关的BOSS会再次出现。这次它的实力大增，体力有240之多，攻击方式除了重压，还会释放气泡，气泡是可以打掉的。建议玩家可以先将飞弹升级到MAX，全弹15发裹中的话起码可以削减BOSS 200以上的体力。之后用MAX的火球打，几下就可以解决它。



胜利后调查掉落在地面的机器人，之前如果已经调查过门缝发现“さびにカギ”不能打开生锈大门的情况下。与其对话就会得知要打开门需要收集“木炭”、“液体クラゲ”和“ガムベース”。其中“液体クラゲ”获得方法已经说过了，出门后利用开启的电风扇上升气流一路返回击破大型水母敌人获得“液体クラゲ”（被吹起后一直按住跳跃键可以飞得更高），之后来到最初位置的“サンタの家”与其对话后再对着暖炉使用“液体クラゲ”可以获得“木炭”，出门再次消灭水母型敌人获得第二个“液体クラゲ”（之前取得的“液体クラゲ”为了取得“木炭”已经消耗掉了）。这里要注意靠近“チャコの家”时不要利用火炉通过，应该利用家门前开启的电风扇气流跳过去，否则“液体クラゲ”也会消耗掉。一路返回空旷处，与里面的人对话获得“ガムカギ”，接着利用旁边的气流上升，可以从左边的屋子内获得一个飞弹弹药上升增加的道具。

继续往右边前进，这里会有很多一击必杀的陷阱，利用风扇的推进力一路跳到最右上方的房间使用“ガムカギ”开门（这里有SAVE点，建议保存一下以免直接跳到陷阱内被一击必杀）。调查宝箱直接获得最后一个道具“ガムベース”。完事后BOSSバルログ再次出现。这次它会变成一只大青蛙，攻击方式主要有三种：一、向玩家逼近；二、释放红色的气泡；三、召唤小青蛙杂兵。第一种只要灵活利用左右两边的气流进行大跳跃跳到反方向躲开。第二种攻击的红色气泡可以破坏掉，这也是玩家惟一能对其造成伤害的方法。建议在其释放气泡时快速切换到MAX的飞弹狂轰，三次就可以击倒它。第三种的召唤青蛙没什么难度，反而是给玩家补充体力和弹药的好机会。将其击破后返回，在小屋前的一个狭长的塔内可以找到一个体力最大上限道具（BOSS前就可以获得，注意上方的石像掉落时有可能把玩家砸死）

一路返回到电风扇室，与机器人对话获得“爆弹”，再来到小屋前调查大门，放置爆弹后门成功被炸开，救到游戏开始时出现的数马博士，剧情后自己返回村子（博士两人回去竟然也不带上主角），回去之前记得再打倒一次大型水母，获得“液体クラゲ”。回到村子后，进入地图右边中间的集会所，用“液体クラゲ”灭掉中间的暖炉可以获得第四件武器泡泡枪（バブリン）。再次返回“アーサーの家”可以开启新的地点“砂区”（需要与其他角色先对话）

砂区

一开始没有什么特别的地方，一路来到最上方（用高级武器破坏石头往上跳），进入最右边的房间会与BOSS战斗，本次的BOSS会携带小兵出场。BOSS只会一招，蓄力后使用机枪扫射，攻击力不高，而且一个大跳就可以躲开。小兵只会向玩家靠近，且体力较低，但击破后数秒就会复活。建议使用MAX的火球进行攻击，很快就可以击破她（飞弹对本BOSS无效）。将其击破后的选项“NO”可以用最初的武器北极星换她的武器机枪（マシンガン），机枪只要按住不放就可以连续射击，比北极星要好用（如果选择了YES的话，再与其对话先选择第二项再选择第一项即可对换）。

接下来与房间内最左边的NPC对话后再进入SAVE房与小狗对话可以将其带走（获得犬ころ）。另外，该房间内有秘道，根据下屏幕的地图跳到最右下角的一个角落内调查可以获得“カーリーのパンツ”。SAVE后向右边前进，新出现的敌人击破后还会分散成小敌人，一定要注意，流沙地形里有鳄鱼，不要踩在上面通过。这里有个体力最大上限道具，需要看准后破坏特定的砂块再跳到高处才能回收。一路向右边前进，在出现刺地形的地方看右上角的标志，有个有狗爪的地方是可以跳上去的。可以找到SAVE点，同时也避免刺地形的危险。继续右行，在有敌人的地方用武器打开个小口，换成火球猛攻即可，因为火球不会破坏砂块，不会有掉下去的危险。注意这里的陷阱，在最右边可以找到回复点。



BOSS オメガ

一直探索到尽头会与BOSSオメガ战斗。他会从地面出现，然后释放大量的子弹落下，子弹可以打掉，并且会掉落体力回复道具，弹药和经验砖，玩家的攻击时机为BOSS释放子弹的时候攻击它的大嘴。当其体力下降到一半时，会钻出砂地一边跳跃一边释放子弹，这个时候要看准它跳跃的时机从它下方快速走过去躲避，不然被压到2C的体力就不见了，实在躲不开，可以先碰一下子弹，在无敌时间内穿过BOSS，可以降低大量的伤害。

击破BOSS后一路返回，在原先有两个石块的地方会发生剧情，下方的通道打开，一路向下慢慢移动，到可以向左走的地方进入“ジェンカの家”，与其对话将小狗还给她后BOSS登场，最后老婆婆要求玩家将走失的四只小狗找回来。出门后向来时的上方走，可以在接近出口的地方看到一个狗爪标志，从这个隐藏通道进去，调查最里面的宝箱可以获得一只狗，同时还有一个体力最大上限道具（狗为什么会在宝箱内），返回将其还给老婆婆。

出门后向下方走来到砂区仓库，这里一路前进后能在中部位置上方发现一个狗爪标记，跳上去后往左边走会发现第三只狗，不过它会立刻跑进旁边的屋子内，追进去发现里面全黑，狗就在右上角，根据下方的地图跳上去抓吧，注意右下角会有鳄鱼，不要掉下去。还给老婆婆后返回，在下方最右边可以发现第四只狗，不过这只狗会跑，需要将敌人清理干净后在其通过的一瞬间按键调查将其抓起来，呆在原地守株待兔吧。最后一只狗在尽头的仓库内，道路不复杂但敌人比较强，同时还会有大量的刺地形出现，需要频繁跳跃。带回去完成任务并得到奖励“ライフポット”，这个东西相当于一次性的体力全回复道具，不到万不得已不要使用。

BOSS トロ子

出门后继续前往之前找到睡觉小狗的地方走，这次关闭的大门会开启。进入前最好将之前小狗所在位置上方的砂块打落，可以掉下SAVE点和回复点。准备好后进入发生战斗，本次的BOSS是之前被劫走的トロ子，由于被迫吃了赤之花而暴走化了。她的攻击方式只有一种：边跳边投掷箱子，箱子落地后还会出现黄色的杂兵。建议使用MAX的机枪，掌握规律的话很容易就可以无伤过关。胜利后会发生剧情，调查キング留下来的物体可以得到第五件武器：剑（ブレード）。



迷宫W

出门后来到新的区域，一开始打落上方的砂块可以掉落SAVE点。一路往上跳可以找到一个体力最大上限道具（中途有个地方需要用折返跳才能跳上去），跳到最上方开启电脑后原本最下方关闭的门开启，跳下去进入。找到出口后来到迷宫W，这里的敌人用MAX的剑可以虐杀。进入迷宫W内，这里第一个房间是迷宫商店，与店主对话得知所有商品被偷了，如果玩家之前换了机枪的话，可以获得“ターボチャージ”，装备后能够增加机枪填充的速度。如果之前留着北极星的话，与其对话选“是”可以更换为蛇枪，选否的话保留北极星以后还可以更换其他武器。SAVE点保存一下，右边的传送点暂时上不去，体力最大上限需要有机枪才可以拿到。

出门后继续前进，进入医疗所与医生对话回复体力，同时接受委托获得“诊疗所のカギ”。注意这里出门敌人很多，建议用MAX的剑秒之。跳到最左上角进入房间内，取得“万能药”后会遭遇一个小BOSS，BOSS跳起时注意上方的泡泡出现位置，快速移动避免被砸到。胜利后将药交给医生，出门前记得一定要和躺在床上的女主角カーリー说话。出门继续前进，在之前左上角入口处走到平台的尽头，可以看到右上角有一块砂砖，破坏它发现跳不上去。这里注意了，如果有机枪的玩家，跳起后对着地面射击可以利用反作用力将自己弹上去，通过秘道到达之前医生所在房间的最上方，开启宝箱获得“アームズバリア”，作用为受到伤害时减少武器的经验损失。

BOSS モンスターX

继续探索，接下来的地形需要利用机枪才可以快速通过，没有机枪的话就要靠技术了，刺地形踩上去不会被一击必杀。通过后会发现很多敌人，一路消灭敌人，最初位置的战车モンスターX会启动，这个BOSS的难度比较大，首先将左右两边的杂兵、消灭干净，然后根据战车移动的方向，可以跳到它上面站着避免被压到，当其停下来时中央的盖子会打开，然后释放子弹攻击玩家。建议使用MAX的剑猛攻中央部

分，将四个球打掉后本体就露出来了。期间BOSS还会释放绿色的浮游弹，同样可以打掉，还能掉落补充体力和弹药的道具。将其消灭后一路前进，进入门内会看到博士从空中掉落下来，先去左上角保存一下，准备进入分支。



分支

如果掉下去与博士对话，可以拿到推进器v0.8（ブ-スタ-v0.8），有了它就能返回之前的区域拿到没拿到的“ア-ムズバリア”和体力最大上限道具了（之前就拿到的同学就不用纠结了）。但这样的话女主角会无法救出，不能进入BEST END。如果不下去与博士对话的话，以后可以获得推进器v2.0（ブ-スタ-v2.0），也是进入BEST END的必备条件。

BOSS バルログ

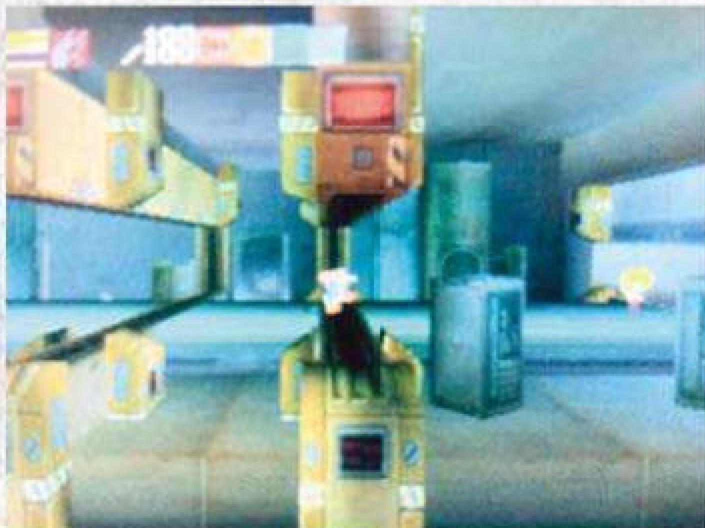
无论选择哪个结局路线，玩家都需要直接跳过去，有机枪的话比较方便，没有就有点难度了。从边上冲刺后跳到对面，与里面的女主角对话后调查巨石，バルログ再次出现。这次的难度真没有第二次难，推荐用飞弹，快速猛攻就行。假如被抓了也不用担心，快速摇滑杆很容易挣脱它，将其击破后会出现一个宝箱，打开后飞弹会自动升级为导弹，威力更强。



继续前进，这次女主角会跟随男主角一起行动，她的体力很高，几乎等于无敌，玩家不用担心她。如果玩家之前和她交换过武器，那么她这里会使用北极星，不然就是机枪。迷宫M一共有五层，敌人都非常多，稳步前进吧。途中出现的蛋可以打碎，里面会有补给。在水里移动跳跃变慢的情况下可以用机枪来加快速度，没有的话就只能老老实实走了。在第二层最左边开启电脑掉入第三层（注意掉落时左边有刺）。第三层左边有传送点可以回到迷宫商店，建议保存一下（没有机枪和推进器v0.8千万不要跳下去，否则是无法上来的）。第四层可以看到一个体力最大上限道具，最后从第五层最右边通过。

核心地带

进入房间可以看到久违的SAVE点，保存一下从右边进入核心地带（中央的房间暂时进不去）。先跳到上方开电脑。然后走到最右边尽头前，向上攻击红色的装置会有反应，返回电脑再选一次第一项，下方的道路会开启。接着下水走到最右边开启右下角的电脑就能打开通路。返回进入右边的区域，完成后建议回去保存一下，不要惊动前方的BOSS。



BOSS 核心

保存后先来到右边，下水可以在右下角水下找到“けん引ロ-プ”（重要物品，不要漏掉）。与女主角对话开始核心之战，核心会释放大量密集的子弹攻击玩家，这个时候可以用MAX的剑来削减子弹，掉落不少补给。接着核心时不时会将中央的黄色大核心露出来，这个时候快速切换到导弹，往黄色核心猛轰吧。一定时间后核心又关闭，此时就无法伤害它了。如此反复将核心的体力削减到一半左右时，它会使用吹风将玩家吹到版边，然后释放巨大的白色球攻击玩家，碰到就是20的伤害。这个时候如果在水里就比较难躲了，如果有机枪，可以快速跳起后向地面射击升高来躲开。躲开后又重复攻击核心，如此反复很快就能将其击破。



水路

将核心击破后发生剧情，房间漏水，女主角将自己的氧气罩给了男主角。此时调查女主角使用之前获得的“けん引ロ-プ”将女主角捆在身上。原路返回，从原先SAVE点位置中间无法通过的门进入水路。水路敌人都很弱，没什么难点。要注意的是刺地形，碰上会损失10点体力。另外在中段开始出现气流，气流会强制玩家移动，在第一个分支点一直按→会无限循环，这个循环中有个体力最大上限道具，看准时间按↓调查取得吧，接下来继续前进。在有很多水母的地方会被水流不停的晃来晃去，使用MAX的斧头最好。来到第二层最右边的房间内会触发剧情，这里很关键。建议在SAVE点保存一下。

SAVE后先调查床选择第一项休息一下，接着调查电脑出现“XXXXノ-トに记录XXXX”，接着调查最左边的书柜选择第一项查看日记会习得人工呼吸的方法。接着调查女主角选择第一项帮其人工呼吸。完成后先调查一次女主角，再调查一次会出现选项，一定要选择第二项不离开她。最终最大体力增加3点后就可以背上女主角出去了。接下来的路和之前一样，漂移时注意躲开刺地形即可。由于漂移完成后会直接进入BOSS战，还是要多注意体力的耗损情况。来到尽头与BOSS战斗，这个BOSS很简单。只会在场地内游来游去，并释放红色的光圈，注意躲避即可，场景中的小鱼不会造成伤害，相反打死后还会出现补给。水中漂流的石块会撞到玩家，这一点要小心，当BOSS游到主角前方切换出导弹连射几发就可以秒掉它。



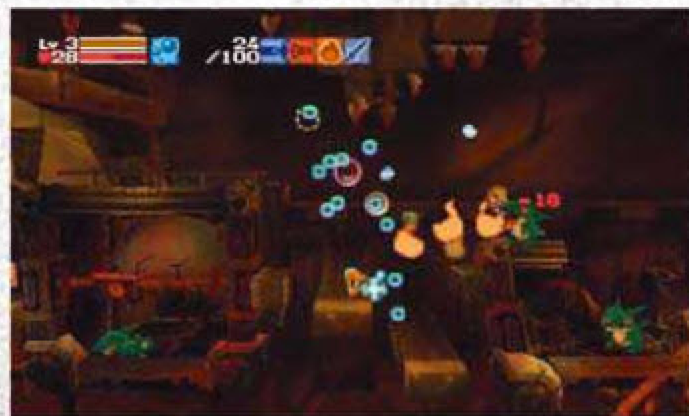
ミミガ-の村

战斗完后自动回到村子，先返回ア-サ-の家可以发现博士自己回来了。对话后获得推进器v2.0（ブ-スタ-v2.0），装备上跳跃时按住跳跃键可以向四个方向高速冲刺。有了这个东西，之前拿不到的东西都能返回拿了，例如“ア-ムズバリア”。另外，如果玩家之前没有换北极星的话，可以回到最初的洞窟取得的地方与NPC对话将北极星升级为突波，然后再返回迷宫商店和老板对话获得强化道具。

シスタ-ズ

接下来进入タマゴ回廊，这里的地形和怪物都有了很大的变化，来到12号蛋区可以开启宝箱增加导弹的最大上限。有了推进器v2.0基本不会有阻碍了，惟一要注意的就是天花板上掉下的尖刺。来到中途会发现一个黄色怪，这个怪物会倒计时，时间一到自动爆炸，范围伤害非常大。建议躲远点等它自爆过了再过去。来到タマゴ监视室会与本次的BOSS双龙兄弟战斗。对付它们很简单，走到最右下角落内，然后换出导弹猛轰，30发足够消灭它们了（如果不开宝箱的话就不用打这个BOSS，但为了提高导弹弹药上限，建议打一下），接下来一路来到0号蛋房间内会发生剧情（需要调查电脑，建议之前到旁边房间保存一下）。这里选择第一项会进入BAD END，第二项会继续游戏。

来到外壁后，可以利用推进器和MAX的机枪进入下方的小房间，与两个小人对话，然后返回开始爬外壁。来到最上方的房间，如果玩家带女主角出来的话（鱼战之前都带着她即可），开启宝箱可以获得道具“にくまるカウンタ-”。出来继续往上飞，一路的敌人攻击范围比较大，需要注意一下。来到最高层进房间，与这里的人对话发生剧情保存一下继续前进。

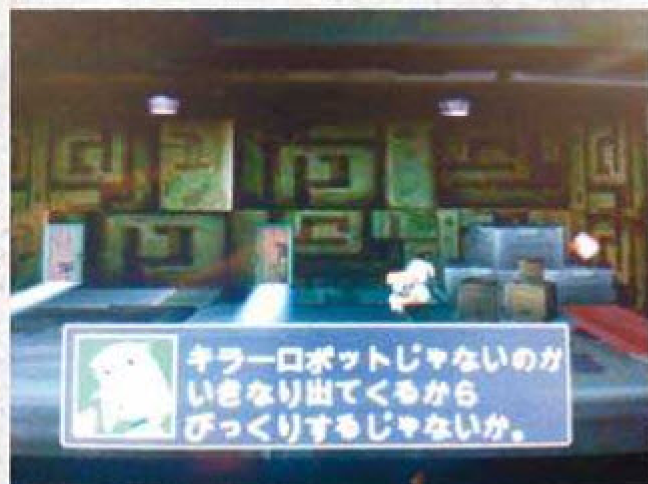


大农园

这里的场景非常大，先往右边直走，很快就可以进入休息室，与这里第一个村民对话后获得信息（就是之前钓鱼的）。然后一路返回刚开始进入大农场的地方。从下方的空隙进入水下，走到快到尽头时出水面可以看到之前的村民，与其对话后再调查旁边的桶就可以获得"传送室のカギ"，进入右边尽头的传送室，使用钥匙开门后调查传送装置发生剧情，接着被关到牢里。与这里的NPC对话后开启下屏幕的菜单，阅读"ス-の手纸"，最后从右边的小道逃出。

逃出后往下跳，返回一开始进入大农场的位置，往左边通过吊桥后可以看到地图下方有扇门，这次可以进入了。与这里的女性对话后推进器v2.0暂时被拿走，同时获得"ミミガ-のマスク"，接下来前往休息室，在休息室位置往上跳，与最上方NPC对话后再调查下方的喷水装置可以得到"坏れ水まき机"，接着再进入休息室与最里面的NPC对话可以获得"水まれ机"，回到之前的房间与女性对话后再回到大农场的入口（仓库）与伊藤对话获得"コントローラ"，返回小屋，与女性对话交给她"コントローラ"，走右边的门到下方的床上睡一觉，接着出门再次与女性对话还给她"ミミガ-のマスク"取回推进器v2.0。

接下来先不要急着调查旁边的火箭，先走到入口处，从桥下掉下去来到地图上最右下角的位置，这里会发现女主角，与其对话再与旁边的人对话可以得知恢复记忆的方法。前往之前的传送室，利用装置传送到"ア-サ-の家"，补给一下进入右上角的墓地，注意这里如果玩家之前在外壁进入了下方的小人之家并与其对话的话，与墓地下方的小人对话可以选择带上他（小人比较小，要仔细看）。接下来飞到墓地最上方，进入房间与里面的香菇对话，第一个问题选择第一项，之后按照12112的顺序回答问题就可以获得道具"きのこバッジ"。打开菜单调查一下后再与其对话开始战斗，香菇的攻击方式有两种，向玩家冲撞，然后天花板会掉落石块，或者跳起后召唤其他的香菇，前者需要看准其行动跳起回避，后者打掉其他香菇即可。说实话玩家之前都有MAX武器的话，直接用机枪扫射，硬扛都可以过关（注意剑和导弹对它不起作用）。胜利后获得"マ・ピニョン"，返回女主角处使用她会回复记忆，再对话一次获得"铁のきずな"。如果此时带上了小人之家的小人，返回外壁来到小人之家与其对话可以用剑换复仇女神（ネメシス），以后对话还可以随时换回来，非常方便。



最后の洞窟・里

回到女性屋子的上方，调查火箭后会被直接送到地图最上方的"最后の洞窟・里"（注意再进入洞窟前，用机枪往洞窟的方向飞，可以找到一只小狗，对话后获得一个体力最大上限道具，同时如果玩家的体力罐（ライフポット）用掉的话，它会再给你一个）。保存一下开始决战了。进入最后的洞窟，开始所有武器会自动降低到LV1。敌人都很弱，但打死只会掉落少量的经验砖，建议平时用机枪，吃经验砖的时候切换为导弹，遇到有掉落大量经验砖的地方也换导弹出来，这样能保证到BOSS前导弹能升到LV3。地形没什么好说的，灵活利用推进器v2.0吧。注意被刺碰到统一会受到10的伤害。中途没有SAVE点，可以打第二层的蝙蝠掉落体力回复道具。来到最高层遭遇BOSS，这个BOSS很简单，攻击方式非常单调，看准反击跳跃即可。建议切换导弹猛轰，打倒它后使用推进器v2.0快速冲刺到洞口进入"バルコニ-"。

バルコニ-

最终区域一开始就会出现BOSS级别的敌人，好在伤害不像BOSS一样变态。消灭它们进入地图中央的小屋可以回复体力并保存记录。出门后冲刺到地图最右上角，这里的补给点能将武器等级，弹药都补到满（反复多刷几次）。然后进入王座中心开始BOSS三连战。第一个BOSS是之前频繁出现的ミザリ-。她的攻击方式有三种，释放石块，释放蝙蝠，释放三个黑球或者释放一堆黑球，释放一堆黑球时需要看准了跳过去或走过去。释放三个黑球时快速移动即可。释放的蝙蝠打掉会有很大概率出现经验砖，期间不停地移动就可以防止石块砸到自己，BOSS整个过程中会不停的在空中瞬移移动，根据她的行动不停移动攻击，很快就可以打倒她。由于和后一战是连接的，本战建议尽量少伤或无伤过关，多练习一下完全没有问题。



跳到第二层与博士对决，首先是博士的第一形态，这个形态他会释放环形的红球，以及全屏的红球攻击玩家，并且随时在场景中切换位置，稳妥一点的话建议拉开距离用机枪等远距离武器扫射，不要贪打看到红球后往上空冲刺躲开，反复很容易就可以击破他。接下来进入第二形态。博士变大后会使用冲撞、高速跳跃和释放大量蝙蝠攻击，这个时候攻击会大幅上升，躲起来很费劲。可以切换出LV3的导弹猛轰。快速解决他才是王道，反正导弹一会能补充。将其解决后与笼子里的NPC对话两次场景内会出现三个红心，用冲刺的方法吃掉它们回复体力，然后上第三层开始最后一场战斗。

第三场战斗是魔化的ミザリ-，魔化的ス-以及之前打过的核心。一开始魔化的ミザリ-会漂浮在空中，只要玩家靠近攻击她会不停释放杂兵。追着她打，不要管ス-，即使被打中伤害也不高。一边打杂兵还可以掉落大量的体力红心和弹药回复。将其击破后全力攻击ス-，几枪就可以放倒她。最后单独面对核心，核心在一半体力以前会使用两种攻击方式，往天花板和地面释放直线型的大炮和子弹，范围都很窄，但是无法打掉，看准后冲刺躲开即可。将其体力削减到一半以下时，它会从核心内释放直线型的白色巨球，碰到就是10点伤害。核心弱点和之前一样，在其打开中央的核心时猛轰吧，场景中的黑球是可以跳上去当落脚点的。之前补充的导弹如数奉上，体力保持在一半左右基本没难度。

胜利后会有一段脱出战，敌人就不用管了，直接冲过去吧，到达下层有吊桥的地方注意左边可以找到一个体力最大上限道具，走吊桥时不要慌，出了王座后来到之前的小屋，如果玩家有走BEST END的话，持有推进器v2.0和"铁のきずな"小屋内会出现一条通道，掉下去会进入隐藏迷宫圣域（调查左边的柜子可以直接出去）。如果玩家不想进入的话，出门到最尽头的位置就可以结束游戏观看结局动画了。

隐藏圣域

算是游戏中的隐藏迷宫，持有推进器v2.0和"铁のきずな"后小屋的左下角会出现通道，进入后即可挑战，这里有三层迷宫需要通过，难度比"最后の洞窟・里"还要高，掉下去后首先所有武器变成LV1。第一层是尖刺地狱，灵活利用冲刺通过，注意大块的尖刺都是一击必杀的，小块碰到只会损失5的体力。在最下方与女主角对话可以带上她。第二层没啥难点，一路躲避石块一边向前冲吧，途中的小天使很讨厌，对自己冲刺把握好的玩家可以不管它们直接冲过去。第三层比较难，但一进去该层背上的女主角会装备LV1的复仇女神与玩家并肩作战。该层出现的爆弹攻击后会进入倒计时，数到0会自爆，但爆炸范围不广。在快接近BOSS的位置，有两个小天使同时站在一个平台上的地方，打死小天使后看到正上方有块砂砖，破坏它可以获得宝箱，导弹最大弹药上限增加24，想要秒BOSS一定要记得回收。继续前进就会与本层的BOSS战斗了。这个BOSS要站在正下方向上攻击，场景很狭窄非常难躲避，天花板和地面还会有滚球不停的移动，碰到会受到很大的伤害，一边躲一边攻击，不要贪枪，中央每隔几秒会释放一次闪电攻击，不过范围狭窄，走两步就可以躲开。两边的小天使很讨厌，好在本层女主角会和玩家一起攻击，利用双向攻击消灭小天使还可以掉落补给。打倒BOSS后最好碰一下小天使，利用无敌时间躲开 BOSS最后的下压。完成后可以进入石像之间，打掉石像会出现补给。继续前进与本作的最终BOSS战斗。

最终BOSS一共有三个形态，第一个形态没什么难点，和博士的战斗方式很像，别被他撞到，一定时间后BOSS还会释放闪电球，看好球的轨迹后躲开，这个形态建议不要用导弹。第二个形态是月球形态，这个形态只会在场景中乱跳，建议飞到它的眼睛上用LV3的超级导弹秒杀他。击破后进入最终形态。这个形态BOSS会在周围召唤会8个小眼球卫星，被撞到伤害有15点之多。集中活力全力攻击卫星。将所有卫星的眼睛打倒闭起来时，BOSS身边会变出平台。此时地面有尖刺出现，碰一下然后冲到BOSS的眼睛上（撞一下利用无敌时间冲上去），等眼睛其张开后却换LV3的导弹猛轰，只要这个阶段挺过去就成功了，注意该阶段BOSS的伤害很高，体力下降到15以下很容易挂。将其打倒就能迎来本作的BEST END了。





文 葛叶ケイリン

桌面·大富翁&卡片	卡片召唤师		
TAB	ガルド セプト		
Nintendo	2012年6月28日	日版	1~4人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

这次除了为大家补足本作的规则说明外，还附上一些卡组的配置推荐和战术心得。《卡片召唤师》是一款非常有深度的游戏，如果玩家只将其当做一款靠收过路费和操作股票来赢得胜利的普通“大富翁”类游戏玩，不但会失去很多乐趣，而且在跟高手对战时会手足无措，甚至看不懂对方行动的目的。这篇文章则可以通过具有实战价值的例子，扩充玩家脑海中的战术体系，祝大家早日入门吧。

游戏的基本

游戏目的

以大富翁为骨架的玩法，基本目的当然是最快、最多地赚取金钱。游戏中的资产以“魔力”表示，角色名字下方会有两行数字，第一行数字是角色当前手持的魔力值，相当于现金；第二行数字是角色当前的总魔力值，包括现金、土地价值和护符价值。每一个对战地图都设定有“目标总魔力值”，只要有任意一名角色在回到起点的城堡后最先达成该目标值，便获得本次游戏的胜利。也就是说，即便该角色的总魔力值并非最高，只要达成规定并最先回到起点，依然可以获胜。

现金的作用

现金是使用卡片的先决条件，无论是召唤怪物占领土地、召唤怪物战斗，还是使用道具卡和魔法卡，都需要消耗一定的现金。（极少卡片消耗的现金为0。）另外，现金还可以用来购买护符（相当于股票），为自己的土地升级，支付他人土地的过路费等等。系统禁止角色的现金成为负数，一旦因为支付出大量的过路费而导致现金为负，就必须变卖掉自己的土地，把固定资产转化为现金，直到现金为正数为止。如果变卖了所有资产依然无法使得现金为正，就会导致“魔力枯竭”的情况发生，即相当于破产。破产后的角色会领取初始的资金在起点重新开始。



提升总资产的方法

现金虽然重要，但不投资就赚不到钱，总魔力值也就上不去，无法在竞争中获胜。提升总资产有如下4种方法：

1.获得周回奖励。在地图上行进，经过未通过的城砦能获得少量奖励魔力，而将地图上的所有城砦都经过一遍后再返回到起点的城堡，就能获得周回奖励。周回奖励的数量非常可观，是玩家初期的第一桶金。周回奖励的详细计算公式为：

周回奖励=基本奖励+领地奖励+护符奖励。

基本奖励=初期魔力+初期魔力×10%×（周回数-1）

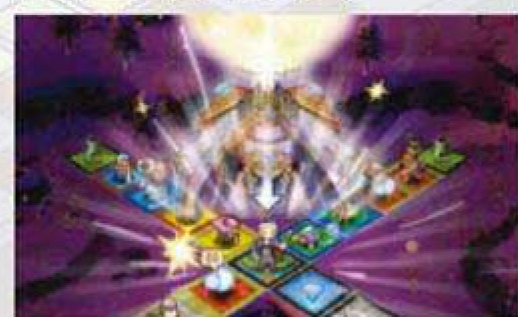
领地奖励=领地数×40

护符奖励=所持护符总价值×10%

2.增加领地数。角色在地图上按照投掷的骰子数行进，落脚点如果是无主空地，就可以召唤出手牌里的怪物将其占为己有，该土地的价值就会计算进总魔力中。如果刚好踩到了他人的领地，也可以召唤怪物进行攻击，只要能在一回合内将对方守卫怪物的HP降到0，不仅可以免付过路费，还能直接将该土地变为自己的资产。

3.提升土地价值。在地图上移动时经过自己的领地（不一定刚好走上去），或正好停留在城堡或城砦时，可消耗现金来提升土地等级。土地等级提升后，其收取的过路费会增加，同时土地价值得到提升，令总魔力值相应地变多。另外通过占领同一区域里的相同属性的土地，可实现“连锁”，连锁能帮助土地的价值进一步提升。

4.收取过路费。敌方角色停留到我方土地上时，可向他收取当前土地对应的过路费。土地等级越高、连锁数越大，过路费也就越多。当然敌人也可以召唤出怪物攻打我方，一旦该领地失守，我们就非但没有钱收，总魔力也会减少。



画面指令和说明

游戏中有不少繁杂的界面，需要着重说明的有领地指令和卡片说明。

领地指令（领地コマンド）

角色经过自己的领地后，将光标移动到该领地上即可触发领地指令菜单。



指令名称	作用
土地レベルアップ	花钱提升土地等级
地形变化	花钱让土地的属性按要求变为火、水、地、风中的任意一种
クリ-チャ-移动	让怪物向相邻的格子移动一格，如果移动目的地是敌方领地，则会进入战斗
クリ-チャ-交换	让当前领地的怪物与手牌中的怪物交换
クリ-チャ-能力	花钱发动领地上怪物的领地能力，注意并非所有怪物都有领地能力

卡片说明



1.卡片名称/类型：类型包括怪物卡（クリーチャー）/道具卡（アイテム）/魔法卡（スペル）三种。
2.稀有度：卡片的稀有度，有N、S、R、E四个级别。
3.卡片类别：卡片的属性或类型。
4.卡片使用条件：使用该卡片必须满足的条件，包括消耗魔力、要求前提领地或弃牌。
5.ST、HP、MHP：怪物的的攻击力、生命值和最大生命值。
6.配置限制/道具限制：怪物无法配置的土地类型和无法使用的道具类型。
7.卡片的追加能力。

怪物卡（クリーチャー）

怪物卡用来占领领地，或者侵略对手的领地。怪物有火水地风无5种属性，其中将火水地风的四种属性的怪物配置到相同属性的领地上可获得HP加成，无属性怪物则没有此优待。火属性怪物擅长攻击，有很多高ST的物种；水属性怪物擅长防御，有很多无效化技能的物种；地属性怪物擅长防御和援护；风属性怪物擅长攻击，并且有不少都具有先制技能；无属性怪物则有性价比高的优点。怪物的能力主要有发动时机和发动效果两个要素。

发动时机	
时机名称	具体时机说明
战斗开始时	战斗开始时发动
战斗中	一直持续到战斗结束
攻击成功时	攻击并对敌方造成了伤害后发动
自破坏时	自己被破坏后发动
敌破坏时	破坏了敌人后发动
战斗终了时	战斗终了，且自己存活时发动。

发动效果	
能力名称	发动效果
先制	优先攻击，即便作为防御方
后手	强制后手攻击，即便作为侵略方
防御型	无法在侵略时召唤，无法通过领地指令来移动
援护	该怪物能够将手牌中的其他怪物作为道具使用，获得其ST和HP加成
无效化	令满足条件的特定对象无法对自己造成伤害
反射	将满足条件的特定对象的攻击反射回去，且自己不受伤害
贯通	无视土地效果
再生	战斗结束后HP完全回复
即死	攻击成功时，令满足条件的攻击对象无条件死亡，成功率往往并非100%
强打	令满足条件的攻击对象受到1.5倍伤害
卷物强打	使用卷物攻击时伤害变为1.5倍
应援	配置在地图上时，能令满足条件的其他怪物得到ST和HP的加成效果，但不包含自身
领地	能够通过领地指令发动其相当于魔法卡的效果
全体能力	配置在地图上时，对游戏的某项规则或参数予以影响
防魔	不成为单体魔法卡的使用目标，但是对全体效果的魔法没有抵抗力
雪辱	当通常攻击没能对对方造成伤害时而发动的特殊效果

战斗的流程

选择好怪物开始战斗后，玩家可以看到双方经过支援和地形效果后最终的ST和HP值，决定是否使用道具卡来强化怪物。之后由侵略方先行攻击，当防守方没有遭到破坏时，予以反击。注意部分怪物卡或道具卡附带“先制”效果，防守方通过先制也可以先于侵略方发动攻击。双方都拥有先制时，依然由侵略方先攻。



战斗结果判定

防守方被破坏：土地归侵略方所有，土地由侵略时的怪物镇守。
侵略方被破坏：侵略方支付过路费。
双方均生存：侵略方的怪物回归手牌，支付过路费。
双方均破坏：双方均失去战斗中的怪物，土地变为无主状态。

影响战斗的环境要素

支援效果：配置在邻格的己方怪物能令怪物战斗时的ST+10，效果可叠加。即当战斗土地的两端土地都配置了己方怪物时，ST便可获得+20的加成。侵略方和防守方都能获得支援效果。

地形效果：防守方的怪物与土地为同一属性时（无属性除外），能够根据土地的等级N获得+N×10的HP加成。比如将水属性的怪物配置到等级5的土地上，该怪物在战斗时的HP=固有HP+50。仅有防御方能获得地形效果。另外要注意卷物类道具和拥有贯通能力的怪物能无视地形效果直接攻击怪物本体。

诅咒效果



利用魔法卡或怪物能力，能让角色或领地持续受到影响，这种影响称为诅咒（呪い）。被诅咒的对象会显示出醒目的图标，且不同类的诅咒无法并存，一旦受到新的诅咒，旧的诅咒效果就会被覆盖掉。另外虽然名为“诅咒”，但不一定全是负面效果，将其理解成状态变化即可。消除诅咒有四种方法：1.效果持续时间自行结束；2.移动或交换怪物；3.中了其他诅咒；4.使用打消诅咒的魔法卡。

怪物受到的诅咒类型（括号中为原名）	
诅咒名称	效果
毒	战斗结束后，受到MHP50%的伤害
麻痹（マヒ）	无法攻击和使用道具，无法发动能力
睡眠（眠り）	领地不收过路费
混乱	攻击成功后，受到自己造成伤害的50%
地形效果不可	无法获得地形效果
保护色	不受属性限制地获得地形效果加成
土地等级变更不可（土地レベル変更不可）	该领地无法变更等级
HP变更不可	HP和MHP不受魔法卡的影响
过路费变化（通行料変化）	变更目标领地的过路费数额
防魔	不成为魔法卡的使用对象
强制停止	其他角色经过此地时强行停住
过路费上升（通行料上升）	该领地的过路费上升
战斗后破坏	战斗结束后该怪物被强制破坏
伤害变化（ダメージ变换）	通常攻击无效化，但使用者需要失去无效化的伤害值×3G的魔力
远距离移动	移动时可前往较远处的空地
魂捕获	当怪物被魔法卡破坏时，角色获得其MHP×5G的魔力
能力值下降	战斗中，ST和HP均-20
能力值上升	战斗中，ST和HP均+20
战斗不可	该领地不受侵略，但过路费为0
特殊能力不可	战斗中无法发动能力和效果
捕缚	怪物无法移动且战斗结束后MHP-20
反射	战斗中ST=0，获得反射通常攻击的效果

角色受到的诅咒类型（括号中为原名）	
诅咒名称	效果
防魔	不成为魔法卡的使用对象
消费值变化（コスト变化）	使用卡片时的消费值发生变化
召唤不可	无法使用怪物卡
骰子操作（ダイス操作）	移动时，操作骰子的点数和移动方向
魂夺取	获得被破坏的怪物数×50G的魔力
周回奖励变化（周回ボーナス变化）	获得的周回奖励数额发生变化
行动不能	跳过回合，不能做任何事情
过路费变化（通行料变化）	领地的过路费发生变化
生命力	能够免费使用怪物卡和道具卡，但魔法卡效果会被打消
启示	能够对自己的所有领地使用领地指令
道具使用不可（アイテム使用不可）	战斗中无法使用道具卡
魔力获得	每一轮行动获得手牌数×10G的魔力
过路费夺取（通行料夺取）	对其他角色获得的过路费予以抽成
拷问	每一轮失去手牌中的魔法卡数×20G的魔力
透明	目标角色的怪物获得防魔能力
升级消费变化（レベルアップコスト变化）	能够以50%的折扣价对领地进行升级

卡组心得

卡组的基本组成方法

卡组在本作中被称为ブック，即魔法书，它由50张允许重复的卡牌构成。玩家在实际地图上行动时，每回合自动从牌组中抽取一张卡牌，也就是说不考虑某些具有洗牌功能的特殊卡牌（如“可再从卡组中抽取两枚卡牌”的魔法卡），当行动到50回合时就会重新洗牌，换句话说如果玩家手中摸到了某些关键牌，不要轻易丢弃。下面介绍一下构筑一个平衡型卡组需要考虑的要素。

怪物卡

担负着占领地盘、攻打对手的重要任务，是卡组中最基本和最重要的构成部分。玩家可根据地图上领地的多少来分配怪物卡的数量，建议总数在16～20枚之间，其中不需要领地配置前提的怪物卡至少在12枚以上。（领地配置前提是指：某怪物卡配置条件要求玩家拥有特定数量的某种属性领地，如地属性的ガーゴイル、水属性的ケルピー、火属性的ドラゴン、风属性的ナイトフィーンド等）。

道具卡

不用过多，控制在10枚以下，毕竟游戏中发生战斗的情况在少数。除了要守护好自己的高等级领地，或攻打对手的高等级领地外，道具卡的用处并不大。那些无关痛痒的低等级领地或过路费，大方地让给对手便是。

魔法卡

魔法卡种类多样，分为洗牌系、魔力补充系、移动系、地形变化系、领地保护系、地图对应系和卡组主题系。各系列的魔法卡建议都要配置一些，总数尽量多于20枚，甚至达到30枚也没有关系。

洗牌系：最重要的一类魔法卡，由于卡组必须有50枚的限制，因此提高关键卡牌的密度至为重要。建议加入“从卡组中抽取两张卡”的ホーブ四张，加入“从卡组中抽取一张特定类型卡牌”的プロフェシー两张，这样就方便在缺卡用或找不到关键卡的时候迅速洗牌了。毕竟只要玩家的卡组没有短板，过牌量大就是王道。

魔力补充系：迅速增加手中的现金持有量，初期可使用“令使用者获得周回数×50G的魔力”的マナ，后期可用“从目标角色处夺取其现金的30%”的ドレインマジック。“破坏指定角色的一张手牌并让该角色获得150G魔力”的スクイーズ也是不错的，可以用来处理手上盈余的卡牌。

移动系：包括指定某角色下一回合的移动步数（具体数值），以及加快移动的フライ，瞬间移动的テレポート等。

领地保护系：具体就是ランドプロテクト，可以令指定领地不受特殊效果的影响。

地图对应系：针对地图上的某些特殊地形而发挥作用的卡牌，比如“令指定角色失去其所持护符数×10G的魔力”的コラプション，就只有在拥有圣堂的地图上才有用。其他如パーミッション、リコール等等，均是对地图有一定的要求才能发挥作用，对战前先看好地图要素，再仔细研究是否需要加入它们。

卡组主题系：根据卡组的基调而加入的卡牌，拥有令卡组的主题成立或加强的功能，具体请参看下文的卡组类型说明。

卡组类型

任何卡组组建出来的目的，都是帮助玩家获胜。获胜方式分两种：1.当双方的行动数没有超过限制回合数时，最先达成目标总魔力；2.到达限制回合数时如果都没有达成目标总魔力，那么总魔力最高的一方获胜。这两种获胜方式与格斗游戏类似，很好理解。根据玩家的使用习惯，想完全说尽卡组的类型是不太可能的，这里只介绍一下最为常见、也最好理解的分类。

为胜利方式1准备的卡组

平衡型

即前文介绍的基本组成型卡组，中规中矩，可针对所有类型的地图使用。

高速巡回型

配置大量移动系魔法卡，这样可以提升周回奖励的获得速度，以积累更多的魔力，可针对所有类型的地图使用。

战神型

アレス（阿瑞斯）是希腊神话中的战神，本作中则是作为火属性的怪物卡出现。该卡配置在场上时，能令所有侵略方的怪物ST+20，对敌我双方都有效。为了提升己方的利益，建议使用インシネレート、パイエイティコイン等怪物遭到破坏后能带来利益的魔法卡，己方的领地可以用ピース来守护。适合较为广大的地图。

牺牲怪物型

核心是道具卡“ゴールドグース”，该卡的作用是“当装备此道具的怪物死亡时，角色获得怪物的MHP×7G的魔力”，可配合高速巡回型配牌，给自己的领地配置诸如“ゾンビ”、“コーンフォーク”、“ギルドラプラー”等MHP大而又容易死去的怪物。

无消耗占领型

使用魔法卡ライフフォース后，能让指定一名角色免费使用怪物卡和道具卡，不过所有魔法卡无效。利用该卡，可以配出一副全部由优质怪物卡和道具卡组成的牌组，放弃其他魔法卡。这样玩家可以对一路踏过的领地毫无顾忌地占领或攻打，压制全场。无属性怪物卡ゴールドアイドル能让场上全体怪物卡无视除魔力外的一切召唤条件，让该条战术发挥到极致。对应パーミッション、リーコル效果较弱，且比较狭小的地图。

领地放弃型

活用魔法卡“ランドトランス”，以迅速积累大量魔力。配合高速巡回型的配牌，能有效地快速提升总魔力，缺点是需要牺牲战斗力。关于通过放弃领地在提升总魔力的方法，将在后文中予以详细介绍。

护符收集型

以怪物卡サンクタムガード和道具卡パイエティコイン配合，前者拥有40的高攻击力和先制效果，破坏敌人后能获得与战斗土地相同属性的5个护符；后者的效果则是“破坏敌人后获得与战斗土地相同属性的10个护符”。虽然本作中サンクタムガード的稀有度提升到E，不太容易获得，不过仅有パイエティコイン也是可令该战术成立的。打倒敌人后获得10个护符，初期以1个护符=10G计算，净赚100G，而到后期护符的单价甚至能超越60G。该战术需要有リバイバル、プラスアイドル等魔法卡大规模洗牌，保持手头有充足的パイエイティコイン，最适合没有圣堂的地图，这样可不用担心敌方使用コラプション、プレッシャー的配牌干扰。

マジックブースト速攻型

核心牌自然是魔法マジックブースト，效果为“该回合内使用者可用1/2的魔力提升土地等级”。首先在卡组中加入4张マジックブースト，在第一周回的行动中以召唤值在50G以下的怪物占领4个领地，这样在经过10回合左右（根据地图大小而定）重新返回起点，这时手牌里摸到マジックブースト的几率在80%以上，这样在经过第一个占领的属性领地时，花410G将土地等级提升到LV4以上，接下来使用ランドトランス或者通过向对手支付过路费，变卖掉LV4的土地，以迅速积攒魔力值，然后再如法炮制获得更多的LV4乃至LV5土地。该战术要注意的是把握マジックブースト的使用时机，在场地上配置了アイアンアイドル的话能让骰子的点数固定在4～6之间。若关卡的胜利条件为7000G，则只需四连锁的地形中有两个LV4和一个LV5的领地便可轻松达成。

强制收费型

以ケルピー、オールドウィロウ这类强制让对手停留的怪物卡为核心，这种配牌方式的好处是对玩家的技术要求低，赚钱方式立竿见影。缺点同样显而易见——太拉仇恨值。因为一旦场上的高等级土地上出现了ケルピー或オールドウィロウ，那么它们的主人毫无疑问会变成众矢之的，必须在卡组里加入大量防具以防止对手的猛攻。另外使用クイックサンド也可以模拟达成强制停留的效果。该卡组适合没有任何分岔路的地图。

超攻击型

怪物卡バルキリー具有先制能力，并且每破坏一个敌人便可令自己的ST+10。让她配备高攻击力的道具卡クレイモア、オーディンランス、ボーパルソード在地图上游荡，魔法卡テレキネシス和チャリオット能提升其机动力。（如果场上有アレス的话更是所向无敌。）通过战斗不断使ST上升，最后夺取敌方的高等级领地。该卡组适合较为狭小的地图。

全魔法卡型

全部卡牌均有魔法卡的极端卡组，虽然只适合拥有圣堂的地图，但强度堪称一流。该卡组的核心思路是通过魔法卡控场，并且购入护符来提升总魔力。弱点是容易受到コラプション的牵制，虽然可以用バリア防御，但一旦洗牌没跟上，还是容易出事故。该卡组的强度虽然不如以前，但由于跟勋章挂钩，还是建议玩家一用，对控场的理解也有有所提升。适合有圣堂且较为广阔的地图。

低消耗型

地图够大且有圣堂的情况下，玩家的怪物卡强度是否够高则显得不那么重要了。选择20张召唤值在30G以下的怪物，如スケオンク、クロックアウル这种平时稳坐板凳的卡也能展现出魅力了，另外还推荐使用ブラッドプリン、シャラザード这类有援护效果的怪物。卡组中最重要的关键牌是“战斗中随机变成其他怪物”的バルダンダース，其消耗只有10G，基本上变出的怪物其性价比都会很高。道具卡可分别加入ネクロスカラベ和ゴールドグース各四张，保证低质量怪物被破坏后自己也能获利。魔法卡则加入移动系、洗牌系和魔力增加系，考虑到场上会有很多战死的怪物，インシネレート也可以加入配牌。使用ピース维持四连锁的领地，在最后几圈时爆发性投资，令护符和总魔力迅速增值，一口气干掉对手。该卡组适合有圣堂且较为广阔的地图。

序盘干扰型

使用怪物卡バンディット（攻击成功时，从对方手里夺取给予伤害×2G的魔力值）在序盘对敌人的资金予以严格压制，代表组合是バンディット和コロッサス/エグゼクター的组合，后者作为援护怪物使用，能一口气夺取对方180G的魔力。虽然回报很大，但也要求玩家有可观的起点魔力值。另外还推荐ソン=ギョウジャ和ゼラチンウォール的组合，后者援护前者后HP总和达到80，在受到伤害后能从敌人处夺取（伤害值×5G）的魔力，无论侵略或防御时都可以用。纯防御的话可只用ゼラチンウォール，将其配置在领地上并升级到LV3，附加魔法卡バイタリティ的增加效果。然后使用魔法卡テレキネシス让旁边的敌方怪物强制移动过来。该卡组适合较为狭小的地图。

偶像型

怪物卡中有一种以“アイドル”结尾的偶像系卡片，这类怪物的特点是，只要配置在场上，就能发挥光环般的全体效果。基本思路是用グラニットアイドル（所有角色不成为除テンペスト以外任何魔法的目标）控制对方的瞬移魔法，用ジェイドアイドル（所有土地不受除领地指令外的地形变化、等级升降影响）限制地形变化魔法，クレイアイドル（所有怪物受到伤害-10）则可以有效抑制マジックボルト。该卡组的缺点是为了尽快让偶像发挥作用，需要在卡组里放置大量偶像怪物，这类怪物几乎没有战斗力，一旦领地事先被对方占领就相当不好办了。“让一个区域内所有MHP在30以下的怪物麻痹”的ティラニー是该卡组的克星，一旦发现其他人的手牌里有，就赶快用リフォーム破坏掉。

增殖型

使用会增殖分裂的怪物卡，パウダーイーター、マイコロン、グーバ这三种怪物卡是其中的代表，分别以它们为核心会衍生出完全不同的打法和战术。

パウダーイーター中心：パウダーイーター召唤值为10G，ST和HP均为1，特别是在移动时能分裂成两个，分别停留在移动目标和自己原在的领地上。卡组中的怪物卡只需要4张パウダーイーター，通过ミューテーション、テンパランス强化它们，并且用魔法卡スピリットウォーク让它们向目标领地增殖飞跃。使用魔法卡ターンオーバー两次，把パウダーイーター的攻击力提升到41，再用反射通常攻击的道具カウンターシールド发动侵略，可对敌方造成（ST+对方ST+支援ST10）的伤害。该卡组适合分支多的广阔地图。

マイコロン中心：マイコロン拥有再生能力，并且当对方攻击成功时，会随机在某处空地上配置另一个マイコロン。该卡组需要加入大量防具配牌，增殖条件相比パウダーイーター要稍微苛刻一些。推荐一下使用技巧：当地图上所有领地都配置了怪物以后，使用テレキネシス将敌方怪物移动到マイコロン所在位置，マイコロン受到攻击后会占据敌方怪物的原有位置（因为地图上已经没有空地了），只要防御成功，就能居死对方的怪物。该卡组适合狭窄、领地较少的地图。

グーバクイーン中心：グーバクイーン能够通过领地指令向任意空地增殖出グーバ，相比パウダーイーター，グーバ的能力低且没有强化的余地，好处是可选择任意位置。理想的状况是，通过毁灭战术消灭敌方高等级领地的怪物，或者使用メタルバグ、テレキネシス驱散敌方怪物，然后用グーバクイーン分裂出的グーバ占据，感觉守不住的时候可用ランドトランス把土地卖掉。使用魔法卡リリーフ（交换我方在场上的两个怪物的位置）可让グーバクイーン始终出现在玩家的前方，提高增殖频率。该卡组适合只有一个区域或较为广阔的地图。

为胜利方式2准备的卡组

毁灭型

通过攻击占领领地的怪物，让对方怪物的HP降到0，以抑制对手的总魔力。攻击方式分为完全和不完全两种。

完全毁灭型：完全攻击以テンペスト和スウォーム为核心配牌，テンペスト可让所有ST低于40的怪物HP-20，而スウォーム则是让指定区域中HP不满的所有怪物的HP再-20，这两张卡片的组合可以一个区域里消灭ST低于40的所有怪物。自己卡组中的怪物卡当然要求ST高于40，或者HP高于50，前者更保险。如果玩家擅长护符的操作，甚至可以不给卡组中添加任何怪物。该卡组非常适合仅有一个区域的地图。

不完全毁灭型：使用テンペスト或カタストロフィ将对方的怪物达成半残，这样对方就要忙于更换怪物而无法通过领地指令提升土地等级。该套卡组的目的是拖延和控场，不如完全毁灭型缜密彻底。适合仅有一个区域的地图。

毒攻型

主力怪物卡两张：1.“被魔法破坏后会变成ハンババ”的ジャッカロープ；2.“HP和MHP不受魔法影响”的オドラデク。周游地图时到处配置这两种怪物，当限制回合数临近时，使用テンペスト和スウォーム组合将ジャッカロープ以及对手的怪物全部破坏，这样一来，我方的オドラデク依然占据着领地，而ジャッカロープ变成的ハンババ则可以继续攻击敌方怪物存活的领地。（此处可配合魔法卡チャリオット使用，攻击效果更明显。）如果己方拥有等级很高的领地，也可以配置コンジャラー（被破坏后变成バ=アル）和グーバクイーン（被破坏后变成グーバ），在削弱对手的同时确保自己的领先地位。适合仅有一个区域的地图。

领地破坏型

核心牌是“MHP高于40的所有怪物配置领地的等级-1”的アースシェイカー，己方怪物卡选择“配置后，除领地指令外不受地形变化影响”的バロン，以及MHP≤30的怪物。临近结束时使用，对方将很难再重新建设起来。适合仅有一个区域的地图。

特殊卡组

下面介绍一些难以分类、但又具有一定作用的配牌方式。

毒

毒在本作中予以了加强，能实现中毒效果的有怪物卡ホーネット、ハンババ、カトブレパス、スピットコブラ，以及魔法卡ブレイグ。毒性造成的伤害虽然很可观，但毒性毕竟要等双方交战结束后才会显出，所以己方这些“毒物”必然要承受住攻击，需要配合HP增加或再生能力的道具卡，如ハートフイブラ、パワーブレスレット。以强化类的道具卡配合强力怪物卡カトブレパス几乎无往不利，尤其是“ST+20、HP+10，再生，使用火属性怪物时强打”的道具卡ファイアーアームル可谓是カトブレパス的御用装备。相比同样是秒杀系的怪物卡ニンジャ+道具卡フュージョン的组合，カトブレパス和ファイアーアームル更容易在低等级的领地上杀死敌人。想要夺取高等级领地的话，可以先用魔法卡マジックボルト削减目标怪物的HP，接着上カトブレパス和ファイアーアームル的组合，能无视领地等级地消灭HP低于90的怪物。该卡组适合较小的地图。

バサルトアイドル中心

与上面的毒卡组针锋相对，只要在场上配置了バサルトアイドル，就能防止全场的中毒效果发生。此外，バサルトアイドル还能打消バ=アル、ベヒーモス、ミルメコレオ、ゾンビ、マミー、コーンフォーク、ルナティックヘア、ネクロスカラベ、ゴールドグース、ダイナマイト等卡片在战斗终了时的不利效果，可以善加运用，如使用コンジャラー量产バ=アル，任意使用道具阿卡ダイナマイト等等。该卡组适合广阔的地图。

ゴブリン中心

以不起眼的无属性ゴブリン为战术核心，卡组中需要加入无属性怪物卡レッドキャップ（ST&HP=配置的ブブリン数×20，应援所有ブゴリンST+20）和风属性怪物卡モスマン（先制，战斗中ST+配置的无属性怪物数×5），有了这两张卡后，玩家就可以使用ゴブリンズレア（使用者停留到空地上时自动配置ゴブリン，自动返回手牌）任意播撒ゴブリン了。为了提高ゴブリン的存活数，可配置一个ボージェス来提升无属性怪物的防御力，并且用阻止战斗的ピース保证ボージェス的安全。死亡掉的ゴブリン可以用インシネレート来增加自己的魔力。不过ゴブリンズレア对手牌的消耗很激烈，可以配置ブラスアイドル来每回合抽取两张卡。该卡组适合广阔的地图。

リフレクション+雪辱

魔法卡リフレクション能让指定怪物的ST=0，并且反射通常攻击，可以对敌方怪物使用リフレクション和シミュラクラム，然后再让我方拥有雪辱效果的怪物或道具攻击它们，该卡组仅适合单挑或同盟战使用。

アイボリーアイドル中心

无属性怪物アイボリーアイドル能让所有稀有度S的卡片消耗魔力值变为1.5倍、所有稀有度R和E的卡片消耗魔力值变为2倍，能有效限制敌人对强力卡牌的应用。不过アイボリーアイドル也容易遭到破坏，需要花精力去弥补该弱点。首先为卡组中加入アイボリーアイドル和ピース各4张，剩下的选择自己喜欢的42张稀有度为N的卡片。（根据需要，也可以少量加一点消耗魔力在60G以下的S和R级卡片，不能多。）之后只要配置好アイボリーアイドル再用ピース为其防御，就能严重限制对方的出击时机，通过拖延对手的战术来获得胜利。该卡组适合普通大小的地图。

ウロボロス中心

通过配置4张怪物卡ウロボロス达成无敌的4连锁而获胜，ウロボロス的效果为“当角色的领地数不多于4个时，被破坏后自动复活”。最先配置的怪物推荐风属性的コーンフォーク，即便被破坏也能获得200G的抚恤。之后配置了ウロボロス后就能放心使用ダイナマイト和ゴールドグース，利用ウロボロス被破坏后会复活的原理大量获利。ウロボロス的弱点是惧怕麻痹魔法卡ティラニー，我方可用リフォーム消灭场上其他玩家的所有该卡；或者用ミューテーション（指定怪物的MHP+20但中毒，上限为100）来提升ウロボロス的HP，因为会无限复活，所以不用担心毒效果。该卡组适合可配置土地在16个以下的地图（四人对战时）。

二段变身

娱乐型卡组，核心卡片是怪物卡バルダンダース和道具卡プロテウスリング。バルダンダース能在战斗中随机变身，而プロテウスリング则能无视偷盗和破坏效果，令怪物再变身一次。这样的组合只要能在战斗下存活，便可以バルダンダース第一次变身后的怪物留在场上，想拼一拼自己RP的玩家可以尝试一下，非常刺激。

ケツアルコアトル先制

以风属性两张怪物卡ケツアルコアトル和ベールゼブブ，让场上所有先制型的风属性怪物ST+20，该组合的作用跟普通的战神型牌组颇为相似，但好处是玩家可以针对性地给自己的卡组里配置大量先制型风属性怪物，令ST增加效果仅为己方服务。由于自己在防御时也有先制效果，配合上道具卡アワーグラス（打消敌方的先制效果），能令我方必定发动先制攻击。该卡组适合较为广阔的地图。

小结

一些卡组搭配的推荐心得就为大家介绍到这，这里旨在为大家提供一个思路——赢得游戏的方法并非一定是占地扩建，干扰敌人、操作股票、操作卡片都是可通向胜利大门的不同路径，这也是《卡片召唤师》战术多变的魅力所在。

游戏技巧

手持现金该有多少？

魔法卡**ドレインマジック**能夺取对方30%的魔力（现金），自身的使用消耗为80G，为了防止被敌人用该卡暗算，可以计算一下（80G÷30%）≈267G，即只要自己的现金少于该数值，便可抑制敌人使用该卡。不过为了能确保自己能自由使用怪物、道具和魔法三种卡片，也不宜将现金压得过低。

暗记对方手牌

该系列的一大好处就是竞争者之间的手牌互相透明，即一方抽卡时，对方能瞬间观看到其所有手牌。虽然不能随时查看，但由于手牌数量不多，要记住并不难。特别需要记忆的是手牌中的道具卡，这样在与对方进行领地攻防战时，便可根据对方出战的怪物来估计ST和HP的上下限，方便自己使用道具。一旦对手的ST或HP数值超高，我方就不需要浪费道具卡和魔力了。此外也可适当留意对方具有威胁性的魔法卡，可针对性地用魔法卡**シャッター**予以破坏。

多使用洗牌系卡片

洗牌系卡片的作用往往被初学者忽视，比如玩家现在有5张手牌，又抽上来了一张**ホープ**（效果为“从卡组中抽取两张卡”），如果使用了的话就需要弃置一张手牌，玩家可能会觉得浪费了，然而**ホープ**的根本用途，是洗掉两张牌，并从手牌中弃置一张暂时用不到的牌。

当现金变成负数时如何卖地？

试想你拥有好几个领地，大量投资导致现金不足，这时正好不小心踩到敌人的高额领地上大出血，现金变成负数，这时该如何卖地呢？

初学者可能会觉得自己的高等级领地建设不易，而且如果对手停留上去，还能收一笔可观的过路费——其实这种想法是错误的，接下来我们具体分析。

假设玩家有基本价值为100G的四连锁土地，其中一个等级为5，其余等级都为1，另外还有100G的现金，那么此时的总资产是现金（100G）+LV1土地（100G）×连锁倍率（2）×土地数（3）+LV5土地（1600G）×连锁倍率（2）×土地数（1）=3900G。这时走上了敌人的领地，在支付了过路费后现金变成-100G，而你又没有护符可卖，下面就强制进入两种情况。

情况1：从低价土地卖起

卖一个价值为200G的LV1土地，8折出售后获得160G，偿还负债后的总魔力=现金（60G）+LV1土地（100G）×连锁倍率（1.8）×土地数（2）+LV土地（1600G）×连锁倍率（1.8）×土地数（1）=3300G。少量的现金持有量令接下来的行动如履薄冰。

情况2：从高价土地卖起

将LV5的土地卖掉，获得3200G的8折现金=2560G，以同样方法计算，偿还了负债后的总魔力为3000G，总资产虽然少了300G，但是却有2460G的现金，接下来拿这比钱去投资LV1的土地吧。假设分别将两块LV1的土地投资到LV4和LV5，投资到LV4需要700G，投资到LV5需要1500G，消耗现金2200G，这时的总魔力=现金（260G）+LV1土地（100G）×连锁倍率（1.8）×土地数（1）+LV4土地（700G）×连锁倍率（1.8）×土地数（1）+LV5土地（1600G）×连锁倍率（1.8）×土地数（1）=4580G，这样相比负债前，总资产反而多出了680G，是不是很神奇？这就是前文的“领地放弃型”卡组克敌制胜的原理。这种利用偿还敌人的过路费而卖地的方式，被称为“天然卖地”，而利用前文介绍的魔法卡ランドトランス可以主动卖掉高价地，然后拿获得的现金去投资护符和其他领地，迅速扩充资产。

认清真正的对手

在与玩家联机对战时，需要通过各玩家手持的现金数额来判断谁究竟是真正领先的对手。假设玩家现在有两名对手，一个总魔力为5500G，其中现金300G；另一个总魔力为5000，但有1600G的现金。这两个人都各自拥有一组四连锁的土地，哪个才是真正的敌人？通过上文介绍的现金投资，可以算出如果将现金全部投入到土地上，可以令这比现金的价值翻倍。那么实际上只要双方投资，前者的总魔力会变成5500G+300G=5800G，后者则变成5000G+1600G=6500G，如果对战的目标魔力是7000G，那么后者只需在最后一圈投资完毕并通过终点，就会立即获胜。

コラプション的有效用法

魔法卡**コラプション**能够令目标角色失去其所持护符数×10G的魔力，如果对手持有大量护符，立即对其使用似乎是一种看起来非常不错的战术。但是上文提到了“天然卖地”这种扩充总魔力的方法，假设我们一口气令对手的现金变成负数，反而给了他卖地的机会。所以正确的方法是，通过合理的计算，用**コラプション**将对手的现金控制在200G左右。这样即便他走上LV1的土地支付了过路费，也无法达成天然卖地的条件，从而达到抑制其总魔力的效果。如果对手没有高等级土地，那么则可以放心地使用**コラプション**了。

自损八百，伤敌一千

在游戏中，经常会出现对手临近胜利，必须通过妨碍手段来拖延他的情况。但是这种妨碍手段也许要求使用者自身付出一定的代价，不过其他人或许也抱着同样的想法，能借刀杀人当然最好了。具体来说，当某个角色总魔力已达成目标、即将通过城堡时，可选择用魔法卡**メテオ**攻击他的土地；或者强制让自己的高等级领地上的怪物移动到其他地方，以降低该属性领地的护符价值。这是迫不得已的办法，虽然自己损失惨重，但不做的话就一点获胜希望都没有了。这种情况具体有如下4种应用：

1.减少敌方的高价领地数

通过メテオ、アースシェイカー来降低土地等级，或者用テレキネシス让高等级领地上的怪物挪动位置。

2.减少敌方的连锁数

通过地形变化的魔法卡或战斗的方式，减少其同属性领地的连锁。

3.减少敌方的魔力

通过コラプション、ランドドレイン、ドレインマジック等魔法卡直接夺取其现金，或者想办法让他走到其他人的高过路费的领地上。

4.减少敌方的护符价值

变化自己的高价领地的属性、卖掉自己的高价领地、让自己高价领地上的怪物横向移动一格等办法，削减对方投资的护符价值。用メテオ轰击其拥有护符的高价土地也是不错的办法。

火焰之轨迹、纹章的觉醒

——“《火纹》系列”二十二年回顾

《火焰之纹章》，这个放诸于如今的业界虽并不足以左右局势的游戏，但在无数玩家心中却始终振聋发聩。作为老牌的战棋游戏，“《火纹》系列”已经走过了二十二个年头。二十年并不漫长，但足以令一个懵懂少年变得老成持重，二十年间游戏业界也发生了翻天覆地的变化。随着车枪球成为主流，网络化和社交化趋势越发明显，许多经典的游戏系列或销声匿迹、或另寻出路。值得庆幸的是，虽然几经浮沉，但《火纹》一路坚持了下来，并且借助任天堂倾力推出的3DS掌机，系列也焕发出全新的光彩。下面就让我们一同回顾“《火纹》系列”在这二十二年间的点滴足迹。

文 火花天龙剑 桂木弥生

IS与加贺昭三

要回顾《火纹》首先不能不提及这个系列的生父，当然这里指的不单单是加贺昭三先生，还有最早孕育了这个系列的“Intelligent Systems”（下文简称为IS）。IS成立于1986年，据说是由任天堂原第一开发部的脱离人员开设的游戏业务公司。早些年玩家提到《火纹》总认为这是任天堂制作的游戏，事实上任天堂只是发行方，而制作方是IS，两者共同拥有其版权。IS犹如任天堂的子公司一样，但是在资金运作、经营方面却是完全独立的。虽然IS当初的创始人是何许人我们已无从知晓，但可以肯定的是他与任天堂的高层一直保持着密切的往来，因为自打该社成立以来，其业务全是围绕着任天堂来的。从最初的帮助任天堂生产业务用大型游戏机，再到后来的第一款独立制作软件——FC平台的《足球》，直至现如今2012



年，IS的工作核心从来没有离开过任天堂，甚至该公司的办公地点都是在任天堂的地皮上。个中机密我们自然无从知晓，但正如其它一些大型公司会以个人名义在外出资设立新公司那样，这样的关系很明显更便于商业上的各种操作。除了《火纹》外IS也还有不少名作，包括《火纹》原点的“《大战争》系列”，以及现在和《火纹》一起成为公司双支柱的“《纸片马里奥》系列”。

出生于1950年的加贺昭三在加入IS时已是将近40岁的高龄，因为有着比较充足的业务经验，他被分配到了IS面向国外（指欧美地区）市场开发射击游戏的部门中。这基本算是当时IS公司中没有太大建树的部门，有着优秀创作能力的加贺自然不甘心只在这么一个闲散部门浪费时间。在IS成立后的一年，他就开始构思一款全新的游戏，也就是现在的《火纹》。制作前期加贺找来了三名在读学生，让他们以做同人游戏的心态来实现自己心中的理想游戏。到了中期，因为加贺得到了任天堂重量级人物横井军平的赏识，所以他和正在制作的新作品也受到IS和任天堂高层的重视。很快，制作组就不再仅仅是他和那三名学生，任天堂第一开发部以及IS都派出精锐人员参与进来，包括寺崎启佑，大泽彻以及当时比加贺年轻十三岁的成广通，当然也少不了身为伯乐的横井军平，尽管他只是挂名或者说是担任顾问级的角色。在得到上层的肯定后，加贺的工作得以全面展开。首先是确定了他理想中的以西方中世纪为风格的日式奇幻世界观，虽然现在来看这已是习以为常，但在当年，仅有《罗德岛战记》的原作小说开创了这一先河，加贺在借鉴了这种世界观并添加许多自己的想法后，才构筑出《火纹》的世界观，并为今后二十多年的发展奠定了坚实的基础。随后，他确定了以当时市场上少有的“RPG+SLG”的系统来作为游戏的类型，既不像传统SLG那样生硬，也不似RPG那样过于自由，而是将两者有效地结合在一起，由此来演绎他心目中的理想故事。尽管《火纹》并非S・RPG的始祖，但其对于这个游戏类型的发展有着不可或缺的决定性作用。

经过三年的构思，《暗黑龙与光之剑》在1990年4月20日发售。作为系列首作，该作凭借硬派的难度、出色的游戏表现和个性化的人物取得了不错的口碑，但在销量上却并不算成功，最后33万的销量在当时如日中天的FC主机上算不上多，不过任天堂和IS的高层对这个成绩还是满意的，毕竟这是一个新系列、是一个在当时市场上并不太红火的游戏类型，能在玩家群里取得良好的口碑比销量更有利于今后的发展，《火纹》第二作的开发很快便提上了日程。1991年发售的《外传》突显了加贺昭三的顽固性格，他执着于进行大刀阔斧的创新，导致新作的系统与前作差别巨大，很多设定在当时来说过于前卫（但在现在看来却是相当成功），生性保守的日本玩家无法接受这种骤变，对他们而言这种改变等于背叛他们的感情，所以《外传》虽然在销量上和前作差不多，但口碑却相去甚远。事后加贺在接受关于《外传》的采访时也曾笑称自己陷入了“进化的迷宫”，可以看出他意识到较大的变革、超前的设计是会失去一部分玩家的。之后推出的《纹章之谜》打出了感情牌，除了重新讲述初代的故事外，还推出了其后续故事。在SFC平台发售的本作在销量和口碑上都取得了巨大的成功。《纹谜》大获成功后，加贺的身价也增涨了数倍，他得以前往一直向往的欧洲，享受了一次不长不短的假期，顺便考察欧洲各地的风情，为今后的作品取材，这次经历也对加贺的创造思想产生了巨大而又深远的影响。

从1994年到1999年的五年内，凭借着三部《火纹》作品的发售以及其所取得的成绩，加贺已慢慢成为业界的知名游戏制作人，他本人的思想也改变了许多。在1999年8月，加贺昭三和IS以及任天堂高层的矛盾发展到了不可调和的地步。自己的作品的成功以及名誉地位的上升，令他性格上固执的一面也越来越多地展现在了别人面前，横井军平的离去和逝世，也让加贺对于任天堂高层的不满越发明显，追求自由创作的他与IS的高层分歧也越来越多。最终加贺于1999年8月宣布离开他奋斗了13年的IS，并同时建立Tilnanog公司，开始独立制作游戏。走上独立之路的加贺，终于可以按照自己的意愿自由创作了，他的第一个动作便是在当红主机PS上推出自己的“《火纹》系列”续作，名为《纹章传说》。虽然该作最后更名为《泪之腕轮传说》，但因为最初命名以及宣传时加贺本人过于高调地宣称其为“《火纹》系列”的正统续作，导致游戏发售后，他与制作公司以及发售公司三者均受到了任天堂和IS的起诉，罪名是“不正当竞争”和“虚假宣传”。加贺昭三并非不懂法律，但过于固执、傲慢甚至自大令他忘记了《火纹》并非他一个人的，进而恣意将其作为自己的资本。这场官司经过三审，最终还是任天堂和IS胜诉，被告三方合计赔偿原告方7600万日元。自那以后，加贺昭三和Tilnanog便一直沉寂，直到2005年《贝维克物语》的发售。这一次加贺吸取了之前吃官司的经验，没有再以《火纹》的名头进行宣传，而身为主制作人，他甚至在游戏的结束字幕中隐去了自己的名字，足见这五年里经历的三次庭审的确让加贺学会了低调。可是在游戏制作方面，他固执的性格仍旧没有改变，该作的系统相较他以前的作品有着巨大的变化。《贝维克物语》的游戏系统相当优秀，很多设定极具创意，但也十分苛刻，甚至对玩家相当不友好，这也重蹈了当年在《火纹 外传》上的覆辙，再一次陷入了“进化的迷宫”，只不过这次是口碑不错、销量平平。



▲《泪之腕轮传说 尤多娜英雄战记》与“《火纹》系列”的关系可谓千丝万缕。

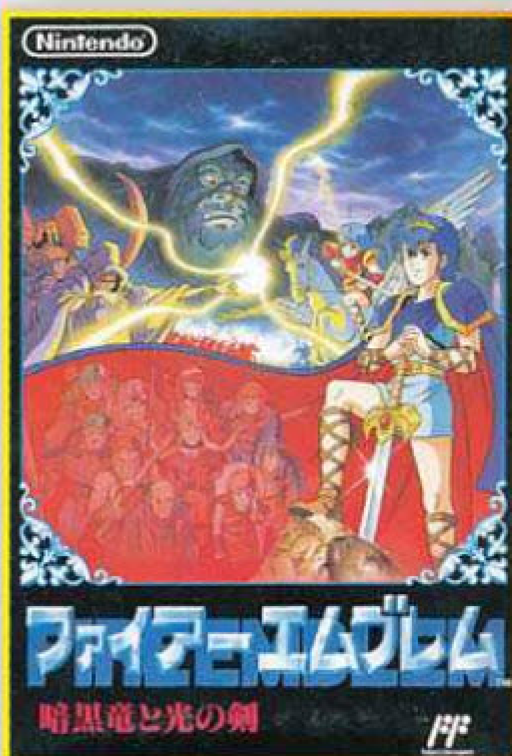
2012年3月，加贺昭三以身体不适为由，宣布退出游戏业界，不再担任游戏的主制作。毕竟他已经62岁，岁月可能磨平了他的棱角，也可能磨灭了他的锐气。他就像很多学者、电影导演一样，有才情、但不会处事，固执且执着。现在的加贺也跟随潮流开通了自己的博客，喜欢他的玩家可以去看看，他还是坚持着更新自己的博客，或许在字里行间中，有你们曾想寻找的某个作品中的某个答案。



▲PS2的《贝维克物语》摆脱了《火纹》的框架，众多独特的设定带给战棋游戏爱好者前所未有的乐趣和体验。

《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》

发售日：1990年4月20日 | 机种：FC | 销量：33万



作为系列的原点，《暗黑龙与光之剑》是加贺昭三早在1987年便开始构思的作品，要是按照真正的制作时间来计算，这一作应该是"《火纹》系列"史上制作周期最长的一作，而由本作所制定下来的框架在之后的二十多年来一直沿用。《火纹》并不是IS制作的第一款战棋游戏，早在1988年IS就开发过名为《FC大战争》的SLG，该作没有任何成长要素或是乱数，就是单纯地以运用地图上的各种作战单位来达到过关的目的。由于加贺所构思的《火纹》故事是发生在大规模的战争背景下，单纯的RPG形式无法将其表现出来，所以加贺等人便决定借用《大战争》的游戏形式，再配上加贺设计的日式剑与魔法的风格，以达到游戏中所要表现的效果。和《大战争》不同的是，《火纹》所要表现的除了故事和战争外，还有一个更重要的便是剧中的人物，意识到这一点后寺崎启佑用"我们要更加注意角色的个性"一句话点明了工作的全局。

初代的故事发生在幻想大陆阿卡内亚，这个大陆由数个国家构成，并存在着人类和龙两种智能生物。当大陆的和平被黑暗魔法师加尼弗和地龙王梅迪乌斯打破之时，古代勇者安利的后裔马尔斯也开始了他拯救大陆的征战。在旅途中马尔斯遇到了形形色色的人，有的成为了同伴战友，有的则站在了他的对立面，最终他拿着先祖所留下来的圣剑法尔西昂与暗黑龙在神殿中展开了对决。——系列初代的框架也成为了之后续作和各种类似作品所传承模仿的典范。人物形象是加贺等人重点考虑的问题，毕竟和《大战争》不同，《火纹》的战斗单位不是钢铁热兵器，而是一个个活生生的人，不可能让这些人物真像单纯的棋子那样只管向前冲，要让他们富有个性，才能常驻玩家的心里。寺崎的话点名了人物必须要有个性，而表现个性的方法便是人物的头像和台词。有的人物虽然职业一样，但出场能力不同，为了进一步突出角色的个性，IS还将人物设计得可以成长，每个角色的成长率各不相同，再配上游戏里特有的乱数系统，使玩家在作战时也能从多个方面感受人物的个性。为了让玩家更加珍惜这些角色，游戏还设计了"HP=0即为死亡"的设定，一旦角色战死便会立刻从玩家身边消失、无法重生，这对于已经对游戏人物倾注了感情的玩家来说是绝不允许的事，因此在游戏的过程中玩家会更用心地调兵遣将。再加上为了突出战争的残酷性，游戏的难度也颇高，使得玩家必须倾注更多的心血——正如本作的广告歌剧中所唱的那样，"这是一款困难的游戏，如果你轻敌不小心的话，就会跌入粪坑"。广告歌剧中的曲子在当时便被命名为"火焰之纹章的旋律"，作为初代的主题曲，出现在了游戏的开场、结局以及人物的后日谈中。其作曲是马场由佳和田中宏和，马场由佳便是后来负责了全系列音乐的辻横由佳。《暗黑龙》最初的销量不算太理想，后来经过各家杂志社的不断宣传，才慢慢好转起来，而初代收获得更多的是口碑。至于本作的周边，除去要求时效性的攻略本和OST外，其他的各种小说、漫画等衍生产品全是在时隔多年后才推出的，而且大多数和后来的《纹章之谜》有共通性。通过本作，加贺意识到他所构思的这个世界观是有市场的，这种游戏类型和硬派的难度也是玩家们能够接受的，所以他也马不停蹄地开始了续作的制作计划。



▲虽然画面简陋，但系列的大部分核心系统在初代就已经确立。



◀由于汉化版的存在，箱田真纪的同名漫画作品也为国内火纹迷所熟知。

注：本文中的销量仅指日本本土的累计销量。

《火焰之纹章 外传》

发售日：1992年3月14日 | 机种：FC | 销量：32万



▲《外传》在日本的评价两极分化严重，在我国却是大多数火纹迷的启蒙作。

初代的成功令加贺看到了《火纹》的市场潜力，而续作也是备受玩家期待。玩家最先接触到的是《外传》的电视广告，本次并没有采用前作广告那种歌剧的形式，而是以电影的手法来表现。两名西方男演员分别扮演游戏中的主角阿鲁姆和圣骑士麦先，并且还出现了西方电影中众骑士聚餐的场面，给人一种电影般的感觉。据说这则广告的创意便是加贺本人，为的是向他心目中的西方中世纪靠拢，后来《圣战之系谱》的广告也采用了这种风格。当游戏发售后却令玩家大吃一惊，本作的变化实在太大，甚至令相当一部分玩家感到无法接受，这也是造成后来《外传》在日本本土人气不高、评价两极分化的主要原因。加贺昭三大胆地突破了前作那种改良版的《FC大战争》的游戏方式，将更多的RPG要素融入其中：游戏拥有双主角，主角可以在地图上自由移动、打怪练级，各地还有隐藏的物品和同伴，甚至还加入了如今游戏中十分流行的“刷刷刷”要素。相比前作那种一板一眼进行关卡的常规模式，本作要开放得多，但在当时那个年代，巨大的变革并不是所有玩家都能接受的，而且这种类型较为混杂的游戏也不太被一些“正统”玩家所认可。或许加贺本人也早已料到，所以本作的命名上，他只轻描淡写地用了“外传”二字，以证明本作与前作有别，或者是打算将其作为试水之作。这次试水的结果如何呢？至少在这之后的数年内，加贺本人都再也没采用过这种模式，反倒是在他离开IS后，《圣魔之光石》和《觉醒》相继采用了这种迎合潮流的自由模式。

本作的故事发生在巴伦西亚大陆上，大陆上有两位创世神——代表力量的多玛神和代表慈爱的米拉女神，也有两个分别信仰这两位创世神的国家——利格尔和索菲亚。然而利格尔王国突然发起侵略战争，索菲亚因为国内重臣的叛乱而亡国，只剩下各地的起义军还在和帝国进行斗争。男主角阿鲁姆代替年迈的圣骑士麦先加入起义军，另一方面女主角赛莉卡则从海岛上的修道院出发前往米拉神殿。两个年轻人在旅途中解开了一个个谜团，最终终结了战乱，并将两个大国合并成为统一国家。本作的剧情其实也显得比较“外传”，因为游戏中的部分描写并不十分明确，这可以表明此时的加贺已慢慢开始为丰富故事的设定内容做准备了。为了突出与前作的联系、同时也是为了招揽人气，《外传》中出现了初代中大人气的飞马三姐妹，玩家也从她们的口中得知，本作的巴伦西亚大陆与前作的阿卡内亚大陆处在同一个世界，而且故事也是处于同一个时间线的。游戏中还有一名酷酷的骑士基克，失去记忆的他样貌和经历都十分符合前作中的人气敌方角色——黑骑士卡缪。这些都是加贺为前作玩家们所留下的惊喜彩蛋，不过也正因为游戏本身对剧情的叙述不是太清晰，反而给了周边商品机会。《外传》在发售后不久就推出了小说、漫画，而且素质不俗，作者根据剧情上的不完全部分自由拓展、发挥，创造出了不少连加贺本人也极为认同的段子，这样的例子在之后剧情叙述越来越完整的系列作品里就很少出现了。



▲尾崎克之撰写的小说版《火纹 外传》以及佐野真砂辉的漫画版都是非常不错的作品。

《火焰之纹章 纹章之谜》

发售日：1994年1月21日 | 机种：SFC | 销量：78万

从商业角度来说《纹章之谜》可以算是系列的里程碑，高达78万的销量至今仍处于系列的顶峰地位，在所有S·RPG类型的作品中也是数一数二的。获得如此佳绩的主要原因其实并非是游戏本身的素质有多么出色，而是赢在巧妙的商业运作上。本作的发售正值任天堂新主机SFC发展得最火热的时期，并非像前两作那样处在FC的晚期，主机的良好销售势头自然也能带动软件销量随之水涨船高，这就好比占据了天时。FC的成功令任天堂成为全球首屈一指的游戏机硬件商，家喻户晓的“红白机”打败了一个个比自己更强的敌人，而其后继者SFC一登场便彰显出王者之气。凭借SFC市场占有量的巨大基数，作品的基本销量也有了保证，此可谓地利。天时、地利皆有，作为一个商品最重要的人和则需要厂商自己亲手运作。当时游戏的营销手段无非是街头海报、书刊杂志、电视广告以及



无比感动。煽情的广告勾起了老玩家们4年前的美好回忆，而当红女星的出演也让一些未曾接触过本系列的玩家尝试购买，这正创造了人和的有利条件。在多方面的宣传下，游戏如期发售并且大卖，78万的销量在系列中至今未曾被超越，这就是一款作品同时占据了天时、地利、人和后的力量。

《纹谜》分为上下两部，上部是系列首作的重制，剧情方面自然还是围绕马尔斯和阿卡内亚大陆，虽然由于容量的关系，“暗黑战争篇”相比初代少了五关版面以及六个人物，但基本流程和故事并未受到影响。而下部“英雄战争篇”则是本作的重中之重，它是初代的延续，也是让所有购买者最兴奋的核心部分。剧情讲述打败了地龙梅迪乌斯后，马尔斯与曾经的战友、现已是帝国皇帝的哈丁战斗的经过。在暗黑战争过后，哈丁因得到暗黑

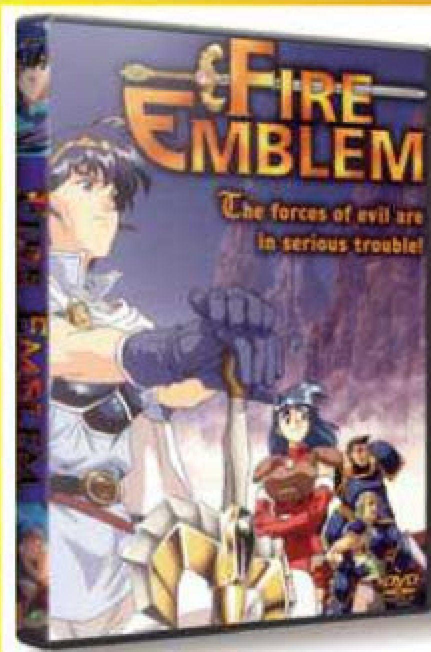


▲上下部的角色头像有细微的差别，从中可以看出他们的成长。

之宝珠的力量而走向了邪恶，马尔斯最终击败哈丁并揪出了幕后黑手，成为一代英雄王。正如官方宣传的那样，下部是阿卡内亚的完结篇。相比初代，加贺昭三为本作增添了更多的剧情和设定资料，甚至为突出历史厚重感还加入了历史年表，将很多传说中的故事也一一进行了叙述，使得整个阿卡内亚大陆的故事更加丰满和耐人寻味。这除了是因为SFC的卡带可以承载更多的信息量外，加贺编剧能力的提高也是主要原因之一。借助SFC的强大机能，游戏的画面表现也有了质的飞跃，精美的地图和战斗画面都震撼着玩家的心灵。为了更好地表现人物的特点，本作首次启用了专业画师进行人物设定，人物造型就比前两作那种单纯由美工兼职完成的要好得多，从本作起精美的人设和角色头像也成为了玩家关注的重点。《纹谜》的人设是后来经常参与本系列制作的小屋胜义负责的，游戏中的立绘头像则是由乃一文香绘制完成。尽管在故事和画面表现上有了飞跃，但本作的系统相比初代进化并不大，或许是经历过《外传》的改革失败，加贺在系统的调整上不敢再做大的变动，而且主打感情牌的本作为的是让老玩家有更多的感动，因此系统不做过多变动也在情理之中。作为销量最高，影响力和人气也是最高的一作，主角马尔斯后来还在不少任天堂游戏中客串登场。本作于1996年推出过两集的OVA动画，各种小说、漫画也是层出不穷。《纹谜》的成功奠定了该系列在游戏业界的地位，也让加贺昭三成为一线制作人。而此时，加贺正利用自己成功后所获得的假期开始周游欧洲，既是圆自己一个多年的梦，更是为以后的作品取材。

店铺活动等方式。当时日本国内较为权威的游戏杂志《FAMI通》给与了本作36分的高分（满分40分），在杂志宣传方面可谓到位，而电视广告的宣传力度也与先前大不相同，任天堂花重金聘请了当红偶像裕木奈江出演本作的广告，而且整体风格也主打感情牌——仿佛是在回忆甜美的过去一般，裕木奈江轻声哼唱着“《火纹》系列”的主旋律，一边随口说道“《火焰之纹章》，真有趣啊！”随着她手中相册的翻开，马尔斯一跃而出，裕木奈江惊喜地叫道：“马尔斯！真的再见到你了！”随后游戏中的角色纷纷从相册中跃出，回忆也不断翻涌，直至本作的游戏画面出现。至此玩家终于明白新作其实是系列初代的重制，这令那些曾在初代中倾注了大量感情的粉丝


▲马尔斯在《任天堂全明星大乱斗》里的形象。



▲基于上部“黑暗战争篇”改编的OVA动画封面。

《火焰之纹章 圣战之系谱》

发售日：1996年5月14日 | 机种：SFC | 销量：50万

加贺昭三保持着两到三年推出一款《火纹》的速度，而他在欧洲的假期结束后，便着手于续作的开发。欧洲之行让加贺在创作上有了新的突破点，特别是在故事方面，他也将自己的取材以及对中世纪欧洲的理解加入到了续作中。加贺对新作抱着极高的期望，在制作中曾三番五次地对大纲做出大幅度修改，也导致其它制作人都无法明白他的真正意图。玩过的玩家想必都清楚本作也是分为上下两部的，但事实上在最初制作时加贺昭三曾打算将其分为三部，不过因为横井军平的干涉，最终加贺还是放弃了这一想法。尽管很多死忠玩家对于第三部取消至今仍心存怨念，但平心而论，以当时那个混乱的制作状态，假如强行加入所谓的第三部，只会让这个充满BUG的游戏再出问题，而且在第二部时已显得越发疲软的剧情，在第三部的表现说不定会更加不尽如人意。随着电视广告中一对西方男女身陷敌阵并奋勇突围开始，这款名为《圣战之系谱》的系列第四作终于发售，本作是加贺昭三思想的具体表现，也是后来加贺式《火纹》的代名词。

本作的故事发生在幻想大陆尤古拉西尔，与前作的阿卡内亚大陆再无关系（其实是一个世界，不同时间线）。尤古拉西尔大陆有着一千多年的历史，在近一千年前曾爆发过一场大战乱，为了对抗由暗黑神建立的帝



国，十二位勇者接受天上十二神的圣血，拿起圣兵器与帝国展开决战，最终十二位勇者取得了胜利，并在大陆上建立起许多国家。故事上部的主角辛格尔德正是十二勇者之一的后裔，起初他只是为了保护家国不被蛮族入侵而参与到战争中，但却越陷越深，慢慢触及到了战争背后的黑幕，为了维持正义，辛格尔德带着同伴们一路杀向王城，最终在那里结束了自己的一生。下部则是讲述辛格尔德之子——塞利斯起兵反抗由他的杀父仇人所建立的帝国的故事，最后塞利斯打败了帝国和复活的暗黑神，为大陆带来新的和平。剧情是亲子两代人的奋斗史，而根据故事框架引出的结婚系统则是神来之笔，后来也成为本作的爱好者中最为热门的谈资。《系谱》的故事风格和前几作大不相同，首次在剧情中大力描写政治阴谋和邪教的危害（之前也有，但力度不大），且剧情十分露骨地突出了加贺本人对于贵族主义的倾向，游戏里所谓的圣血血统论完全表现出他对于欧洲中世纪文化的向往，这应该就是欧洲取材的结果吧。当然描写政治阴谋和邪教的危害是为了丰富故事的内容，使得剧情更加接近加贺心中西方歌剧的样板，但是贵族血统论的倾向一直是关于本作争论的一个焦点。或许是意识到其严重性，在之后的作品中，加贺和系列制作人都尽可能地减轻了关于血统论和宿命论的理念。本作被玩家奉为“神作”和上部精彩的演出分不开，因为主角辛格尔德成熟的年龄、英雄美人的爱情戏以及最后和同伴们悲惨的命运，都有着莎士比亚戏剧般的艺术效果，再加上本作的人物头像绘制精良，过场剧情丝毫不亚于AVG，使得玩家在游戏时有着欣赏歌剧般的艺术享受。当剧情进入下部后，立刻又转成了较为传统的王子复国记，上部的歌剧感明显减弱。以这种创造上的落差，假如勉强加入第三部只会使剧情更糟，将其彻底砍掉的确是为了整部作品着想。《系谱》更一改以往的版面推进形式，为表现出战争感和剧情的厚重，采取了大地图攻略法——即一章内由一幅大地图组成，玩家需要将这张地图上所有的城池尽皆占领才能通往下一章，这样既不会像《外传》那样与传统相差甚远，又切实做到了创新。为突出人物的特性，本作还增加了个人技能系统，以及拥有特殊血统的角色才能使用的强力无比的圣兵器，这些设定都令人物更加饱满，给玩家们留下了深刻的印象。或许是因为制作过程的混乱，导致《系谱》的BUG层出不穷，虽然没有恶性BUG，但一些小问题却是数不胜数，不过这一切在本作带给玩家的震撼光环下也就显得微不足道了。本作的销量虽然未能再创新高，但其聚集的人气、制造的话题以及玩家们的喜爱程度，都远远超过前作。



▲系列首次推出的卡片游戏也正是基于《系谱》，第1弹于2001年发售。



▲《系谱》里的6名角色还曾推出过手办，足见本作的超高人气。



▲波澜壮阔的剧情、气势磅礴的地图、丰富华丽的特技共同构成了这款永恒的经典。

《BS火焰之纹章 阿卡内亚战记》

发售日：1997年9月29日～1997年10月20日（全四话） | 机种：SFC



本作并不能算是系列的正式作品，而是通过SFC的卫星接收装置，每周放送一关的专用游戏。全部4个关卡都发生在《暗黑龙与光之剑》之前，那些原本只存在于设定里的故事以这种方式呈现在玩家面前，也算是对剧情的一种补完。每关的游戏放送时间皆为1小时，玩家需要在限定时间内过关并争取较高的分数，而完成诸如“获得宝箱”、“击倒特定敌人”的条件后还可以获得加分。除了精美的BGM外，本作更加入了人物配音，令临场感倍增，这也是系列首款有角色配音的作品。由于需要特殊的卫星接收器以及专用卡带等外设，接触过本作的日本玩家都算不上多，国内的玩家则只能通过模拟器来体验。但是语音和音效等内容都无法保存在ROM中，模拟器的支持也不算很好，因此国内玩家对本作的认识基本是停留在纸面上。好在后来的《新・纹章之谜 光与影的英雄》中有收录了这四个关卡，让这款令不少玩家魂牵梦绕的“幻之作品”得以重见天日。



▶时隔13年后，国内玩家才得以通过NDS完整感受了这款独特的作品。

《火焰之纹章　多拉基亚776》

发售日：1999年8月28日 | 机种：SFC | 销量：11万



本作的故事背景取自《圣战之系谱》的上下部之间，主角正是下部中的人物——连斯塔的王子利夫，剧情讲述了他和同伴们在大陆历776年时发生的故事，可以看作是《系谱》的外传。此时的加贺已经和IS以及任天堂的高层有了不可调解的矛盾，虽然他本人极不情愿，但还是在即将结束历史使命的SFC主机上进行着续作的开发。《多拉基亚776》在1999年8月发售，而加贺宣布离开IS并建立新的公司也是此时，至于他是完成制作再离开的，还是在中途就打算离去，这就不得而知了。但从后来的访谈中我们可以知道，本作中的新系统，比如俘虏、偷盗、疲劳度等等都是加贺希望尝试新的突破而设计的。尽管本作的攻关模式又变回了传统的版面推进式，但由于诸多新系统的加入、有趣的关卡设计、多元化的攻关方法以及不低的游戏难度，都令玩家对本作的可玩性大加赞赏，这与前作为了突出人物特点和圣兵器威力导致难度急速下降形成了鲜明的对比。《776》的剧情只是《系谱》的外传，因此并没有多少令玩家惊奇的展开，但风格上的突然变化却是很难掩盖得住的。前作强烈的贵族意识在本作中荡然无存，主角利夫虽然是王子身分，但自幼苦出身和平民无二，他的同伴更是三教九流什么样的人都有，和前作中只要是同伴便是某圣战士的后裔等产生了巨大的反差。剧情中更尽力反驳贵族主义，还通过游戏角色之口说出了何为圣战士、何为英雄这种深刻的命题。如果说《系谱》是气势磅礴的英雄史诗，那《776》则是平易近人、但寓意深刻的平民英雄故事。至于玩家们喜欢哪一种，则是“萝卜青菜各有所爱”。这种反贵族、驳血统论的理念到底是加贺对于自己在前作中贵族血统论的反省，还是他离开后由其它制作人代笔修改的，这我们就不可能知道了。

由于《776》发售时已至SFC的末期，本作也算是最后一款卡带式的SFC游戏，再加上加贺昭三的离去，就好比屋漏偏逢连夜雨一般，导致游戏的销量并不理想。起初本作采用的是店头SFC磁盘拷贝法进行销售，但具体的销售份数一直没有明确的统计数字，之后在2000年游戏又推出的常规卡带版，但销量方面也没有一个准确的数字。而我们现在所说的11万销量，是在IS与任天堂状告加贺昭三的起诉书中标明的，起诉书中明确说明《多拉基亚776》销量为10万6108份，这也是官方的磁盘拷贝以及卡带贩



▲生不逢时的《776》总给玩家们一种壮士扼腕之感。

卖的总和。加贺的离去、横井的身故，使得这个传统的《火纹》制作班底产生了巨大变化。接替曾经横井军平位置的是出石武宏，本作也没有再让担任了前两作人设的小屋胜义来负责，而是由广田麻由美来负责人设，而且加贺还请广田麻由美将《系谱》的人物重新绘制了一遍，并收录进1999年初发售的《圣战之系谱官方资料集》中。关于这次的换画师事件有很多说法，有猜测说是加贺与小屋胜义的关系恶化，后者也未参加《776》的任何工作。但是可以肯定的是广田麻由美与加贺昭三的关系不错，她在之后加贺的《泪之腕轮传说》中担任了人设，也再没有为“《FE》系列”做过人物设计。后来IS官方每每提到《系谱》时所用的人物，则全是小屋胜义在《火纹》卡片游戏中设计的造型，并非广田麻由美当年设计的那套人物图。

加贺昭三的离去象征着《火纹》一个时代的结束，但这个系列今后会就此完结吗？这在当年是一个没有人能够回答的问题。随着任天堂在主机市场的失利，《火纹》登陆N64的可能性更加微乎其微，原本灼热燃烧着的火焰似乎变得暗淡无光……



▶由广田麻由美绘制的《776》明信片。

《火焰之纹章 封印之剑》

发售日：2002年3月29日 | 机种：GBA | 销量：35万



《封印之剑》是后加贺时代的首部作品，也是系列第二个时代的开端。本作的推出可谓经历了重重磨难，因为在此之前加贺昭三发布了他离开IS后的首款游戏《泪之腕轮传说》并大获成功。在这种大环境下，缺少核心制作人的《火纹》放弃了原打算在N64上开发续作的计划，家用机的失利使得任天堂将重心转到了掌机上，《火纹》登陆任天堂最新掌机GBA的计划也开始提上了日程。虽然GBA拥有在当时掌机来说相当强大的机能，但这毕竟是系列首次登陆掌机平台，习惯了家用机的系列玩家是否会对掌机平台依然喜爱呢？这谁都无法保证。关于本作最初的开发设想，是将原本准备在N64上制作的《火纹》、也就是加贺昭三的遗作直接搬到GBA，因此在公布之初的名称叫《暗黑巫女》。但这一名称并没有维持几个月，当新情报再次公布时，本作的名称也变成了《封印之剑》。这其中有着什么变化吗？或许我们只能在游戏内容中寻找一点蛛丝马迹。因为这是系列的一次新生，电视广告宣传方面采用了和初代一样的歌剧形式，这不仅是要让玩家找回最初时的那种感觉，更是在告诉玩家：《火纹》又重新开始了！



▲看似中庸的《封印之剑》在系列中起到了绝佳的过度作用。

艾雷布大陆便是本作的舞台，这个大陆曾发生过一场人龙之战，在人类取胜后，英雄八神将们建立起一个个国家。千年之后，大陆上的最大国家伯尔尼突然对全大陆发动战争，本作的主角——年轻的领主罗伊则踏上了反抗伯尔尼侵略的旅途。最终罗伊和同伴们击败强大的伯尔尼，维持了世界的平衡。本作的主线剧情称得上极其俗套，这种模式在那个年代已经是用烂了的，与之前的作品相比也没有任何新意。但玩过本作后玩家就会发现，游戏的基本流程和人物定位毫无疑问就是以往《火纹》作品的大杂烩，无论人物还是情节，玩家都可以从系列作品中找到原型。这是由于制作人无能，只能跟随着加贺的尾巴走吗？事实上并非如此，作为系列新生后的第一作，同时也是转战掌机平台的首作，制作人面临的压力是空前巨大的，一旦行差踏错，“《火纹》系列”很可能就此消失。加贺走后，整个团队并没有明确的目标和制作理念，新制作人在很多地方只能摸着石头过河，即便有新的创意，但在这种巨大的压力下也无法随意发挥。最后他们选择了较为保险的方法——走中庸路线，将本作尽可能做得平常化一些，融入以前作品的要素，让老玩家满意的同时吸引新玩家。结果证明了这一作法的正确性，35万的销量为系列的重生开了个好头。实际上本作也并非只是笼罩在加贺的影子下、毫无创新的作品。其创新在于本作的BOSS——伯尔尼国王赛菲尔，笔者甚至认为这个创新也是导致《暗黑巫女》变成《封印之剑》的根本原因。赛菲尔是剧中敌对势力的首脑，但又和以往作品中的敌对国皇帝有着明显的区别。赛菲尔侵略大陆不是为了自己的野心或欲望，他打算将龙族解放，建立一个龙族法则的新世界，借此消除生物之间的阶级矛盾。他在战死时所说的“只要人继续支配人，悲剧就会不断重演”恰好点明了本作剧情的核心，之后所谓的“暗黑巫女”魔龙也只不过是他想要建立理想世



▲基于本作推出的漫画《霸者之剑》共有11卷，堪称出色的外传故事。

界的一个环节。“并非无理但过于激进”应该是对这位国王的最好评价，他既没有像哈丁那样被人操纵，也不似阿尔维斯那样被命运所迫，完全是以自身的意识来追求对现行人类社会制度的解放，称其为思想激进的革命者也不为过，完全不是以前作品中邪恶首脑的样子。而且游戏中的伯尔尼王国也并不像以前的敌对势力那样恶行累累，完全是出于一种敌对双方的客观描写，这是在以前作品中所没有过的。假如本作的标题还是《暗黑巫女》呢？可能情况就大为不同了，或许赛菲尔会被“暗黑巫女”操纵，而“暗黑巫女”也可能是某邪教的一员，就这样拉开了战争的序幕。这种桥段就和加贺昭三的《泪之腕轮传说》有某些重合了，很快玩家便会发现所谓的“火纹新生”只是拿着加贺的遗作重新翻炒而已，所以《暗黑巫女》最后变成了《封印之剑》。尽管以上的说法有些笔者的主观猜测成分，但是赛菲尔的出现的确突破了加贺昭三所留下的框架，让制作人有了全新的思路。并且由于本作在游戏节奏上的加快，变得十分适合掌机从而取得了令人满意的结果，更是让新的团体有了信心坚持在GBA平台上推出续作。

《火焰之纹章 烈火之剑》

发售日：2003年4月25日 | 机种：GBA | 销量：27万



谁都没想到与前作仅仅相隔了一年的时间，《火纹》便推出了全新的作品，而且性质上还是前作的前传，这种推出速度和故事设定在系列中都属首次。本作讲述的是前作主角罗伊的父亲艾利乌德和他的好友赫克托尔以及女剑士琳的故事，三人从地下组织“黑之牙”手中保护妮妮安、尼尔斯这一对姐弟，最后与八神将的大贤者阿特斯一同击败了魔人奈哥尔。由于是《封印之剑》的前传，再加上还是以两个在前作中出现过的大叔作为主角，起初本作并不被玩家所看好，而且从初期公布的情报来看，本作在系统上和前作并没有太大的区别，这也造成了《烈火之剑》在刚发售时的销量不高，杂志对其的评分也不高的情况。不过“是金子总会发光”，在游戏发售后，越来越多的玩家发现了本作的出色之处——丰富精彩的剧情、个性鲜明的角色、就连NPC人物都可圈可点，由此构成了一幅新时代《火纹》的画卷。《烈火之剑》之所以能做到这一点，要从制作团队的变化开始说起。加贺昭三离去后，接替他成为“《火纹》系列”新掌门人的是自初代起便参与制作的成广通，或许在加贺时代的他一直生活在加贺的光环之下，并且在制作《封印之剑》时还尽可能表现得低调，使人没有明显看到其创作风格。但前作的成功使他真正了解了玩家和市场，更使IS以及任天堂对于他担任系列新掌门予以了肯定。在前作结束后，任天堂招回了在《776》时临时派遣的出石武宏，改由山上仁志与成广通搭档，自由发挥他们的风格。

就系统方面而言本作与前作的差别不大，只是在关卡设计上有了一些新要素，另外系列也首次出现让玩家自制角色、作为分身参与到剧情中的军师系统，虽然存在感和作用都极为薄弱，但还是让不少玩家感到很新鲜。尽管系统上的变化乏善可陈，但本作在剧情方面的突破却令人叹服。成广通大胆地将以战争为背景的系列传统改成了以冒险和小规模战斗为主的故事模式，三位主角一边在大陆各地展开冒险，一边追查着事件的真相。敌人起初并没有直接显现出来，是随着故事的推进，玩家才慢慢了解到一直在暗中活跃的是何方势力，最后查明真相并与幕后黑手展开对决。整个故事精彩曲折，并不像以往作品那样按照主角的进军路线推进剧情。另外，本作在人物塑造上更是狠下功夫，谁都没有料到前作中的大叔在本作中竟能有如此精彩的表现，特别是艾利乌德和妮妮安之间的爱情故事更是让人心动。而支援对话系统则是本作表现人物性格的最重要环节，尽管支援系统在加贺时代便已存在，支援对话系统更是在前作时就已诞生，但《封印之剑》中支援对话的轻描淡写使玩家并没有感觉到其存在有多大意义。《烈火之剑》大


▲“草原少女”、“人龙之殇”……本作在剧情方面留给玩家太多的动人回忆。



▲赫克托尔身居三主角之一，也象征着“斧男”这一悲剧的职业终于被扶正。



▲《烈火之剑》的电视广告采用了平井坚的歌曲《LIFE is...》，并由堀北真希出演。

大加重了支援对话的质与量，通过支援对话完整地表现了每名角色的性格特点，甚至很多剧情上的疑点也全能在这里找到答案。其实从系列初代直到《封印之剑》，很多次要角色在剧情中的存在感都较为薄弱，虽然早年间玩家并不太在意这些，但随着时代的发展，玩家对游戏的要求逐渐提高，也有越来越多抱怨的声音。由于支援对话系统的大幅强化，这一问题在《烈火之剑》中终于得到了很好的解决。

支援对话和剧情方面的大获成功，使得《烈火之剑》成为了继《系谱》之后系列中的第二个话题之作，每个人物、每个故事情节都成为玩家茶余饭后的谈资，其势头绝不亚于《系谱》。市场和玩家肯定了成广通的制作风格，本作也成为"《火纹》系列"真正突破加贺昭三框架的作品。至此以后，成广通率领着他的团队更加自由地发挥创意，来描写自己心中的故事，展现形形色色的人物。加贺昭三时期的《火纹》更像是一部歌剧，用艺术感和较少的台词来突出几个主要人物，新时代的《火纹》则是用丰富的情节、有趣的台词来表现所有人物的群像剧，更加贴近生活、贴近玩家。在2003年底和2004年初，官方还发售了本作的海外版，尽管系列的美名早已传入欧美，但《烈火之剑》是系列首次在欧美地区正式推出，其在欧美的销量甚至超过了日本本土。《烈火之剑》成功地造就了系列的一个新时代，吸引了一批新玩家，这种成功就连加贺昭三也为之赞叹，他曾经在公开场合表示过本作是一款优秀的作品，这也是他惟一称赞过的后加贺时代的《火纹》作品。

《火焰之纹章 圣魔之光石》

发售日：2004年10月7日 | 机种：GBA | 销量：23万



"自此之后，《火纹》将会一年一作的速度推出！"依稀记得这是当年《烈火之剑》发售后，IS官方发表的高调言论。GBA平台的前两作大受欢迎，并且《烈火之剑》还成功在欧美登陆，这代表着系列在加贺昭三离去后真的重生了，那么加快推出的步伐也在情理之中。《烈火之剑》是在前作一年后发售的，而且人气更上一层楼，这令成广通的制作团队以及IS高层喜出望外。官方在2004年宣布将在任天堂的新主机NGC上推出一款名为《苍炎之轨迹》的作品，这是系列作品首次3D化，同时也是加贺离去后系列首次回归家用机平台，所有玩家都无比期待着它的到来。谁曾想没过多久，官方竟又公布了GBA平台的《圣魔之光石》，而且在其公布之后，IS便对《苍炎》只字不提，宣传重点围绕着《圣魔》展开。突如其来的掌机新作让所有人都吃了一惊，看这势头《圣魔》必定是会在《苍炎》之前推出了。如此着急地发售，游戏的素质究竟会如何呢？不少玩家对此抱有疑问……

本作启用了一个全新的大陆——玛基威尔，剧情也颇为老套，从大陆最大的帝国古拉德帝国向鲁内斯王国发动侵略开始，两位主角分别是鲁内斯王国的王子伊夫列姆和公主艾瑞克，这对兄妹在战火的冲击下分散，几经波折终又团聚，并联合大陆的其它国家合力击败了古拉德帝国和幕后的魔王。故事大纲如此简单，游戏里的关卡数更是少得可怜，足以称得上系列史上主线流程最短的一作，这也是《圣魔》被众多玩家批评为赶工之作的原因。本作是双主角制，兄妹二人在游戏中占据了同等的比重，而且玩家可以在地图上自由行走、打怪练级——没错，《圣魔》回归了当年《外传》的独特模式。而且尽管剧情薄弱，但支援对话系统在本作中依旧起到了巨大的作用，可能有玩家对剧情已记不太清，但其中鲜明的角色形象却仍能印象深刻。虽然流程过短，但本作的内容却极其多元化，正篇通关后还能在隐藏迷宫进行探索，这更令玩家欣喜若狂。时过境迁，当下的业界早已非1992年时的模样，玩家期盼着游戏有更高的耐玩性，"刷刷刷"系统正好迎合了大众的口味。不过早在游戏未发售时，玩家可以从相关杂志上看到许多实际游戏中并未出现的内容，诸如一些能大大增强游戏耐玩性的收集要素等，至于到了成品中为何取消就只有制作团队自己知道了。赶工作？骗钱作？或许如此，但笔者认为，本作主要是为了拓展游戏模式而做出的一种尝试，毕竟《外传》那种模式虽然当年没有受到日本玩家的欢迎，但其丰富的创造力却让人无法放弃，而《圣魔》正是为了测试当下玩家对于这种模式的接受程度。遗憾的是《圣魔》在日本依旧不温不火，毕竟其不足之处比较明显，受欢迎程度也远逊于前作，反倒是后来推出的欧美版在海外销量方面取得了一定程度的成功。



▲国内玩家对于《外传》的感情极深，因此也有不少人对《圣魔》倍加推崇。



▲火花天龙剑也基于本作推出了同人改版作品——《圣邪的意志》。

《火焰之纹章 苍炎之轨迹》

发售日：2005年4月20日 | 机种：NGC | 销量：16万



距离《圣魔》还不到一年时间，《苍炎之轨迹》便正式发售，个中原因想必玩家都很清楚，毕竟本作和《圣魔》是同时开发的作品，《苍炎》也使系列已保持连续四年、每年一作的推出速度。因为是时隔多年后重回家用机平台，再加上是系列首次3D化，《苍炎》倍受关注也在情理之中。由于NGC并未在主机市场上占据主导地位，因此《苍炎》最后的销量也多少受到了影响，但最主要的原因还是本作根本不能算完成，明显地留下了续作的尾巴，这也令相当一部分玩家对其保持观望的态度。

本作在系列史上首次尝试使用3D效果制作战斗画面，且成果喜人，人物建模精美、动作流畅，这也为以后的作品打下了良好的基础。毕竟从后来的作品来看，3D的战斗画面和2D、3D相结合的战场地图是系列发展的趋势。主机机能的飞跃以及回归家用机后带来的高容量游戏载体，使得本作出现了很多以往作品所没有的内容：大量的过场动画、人物配音（可惜剧情中没有配音）；搭载与GBA通信的机能，凭此还能在游戏中观看GBA三作的人物设定图；系统方面加入化身系统，固定成长模式更是一大亮点，此模式配合游戏的最高难度十分具有战略性和挑战性，可惜的是固定成长模式在之后的作品中再没有出现过。究竟何种原因导致了《苍炎》的推迟发售？笔者认为应该是本作的制作企划发生了变动，才导致本来档期排在其后的《圣魔》不得不提前发售，以此来完成“一年一作”的计划。最终16万的销量与投入相比实在无法令人满意，再加上此时NGC的市场环境已经进一步恶化，因此原计划于NGC上推出的续作只能转移到任天堂的下一代主机上。

《苍炎》的剧情又启用了一个新的大陆，名为迪利乌斯。传说1000年前创世女神曾和邪神展开过一场战争，邪神发动大洪水淹没了整个世界，只有迪利乌斯大陆因为受到女神保护而没有被淹没，最后三位英雄在女神的加护下打败了邪神。这个大陆上分为两大种族，一个名为贝奥克，便是我们常识中的“人类”，另一个则是能兽化的种族名为拉格兹，他们也常常受到贝奥克的欺压，被蔑称为“半兽”。由于两个种族的对立，大陆上发生过许多场战争。游戏所发生的年代是距传说的大洪水一千年后，大陆上两个贝奥克国家——迪恩和克利米亚之间发生了战争，而被意外卷入其中的主角艾克也就此改变了一生。艾克是克利米亚境内的古雷尔佣兵团团长的儿子，因为偶然的机会救下了克利米亚的公主，继而与迪恩王国发生冲突。在护送公主前往他国避难的途中，艾克的父亲战死、佣兵团也四分五裂，但这没有让艾克放弃，他还是坚持着护送公主艾琳西亚到达大陆最大的国家贝格尼奥帝国。艾克在那里借到了足够的兵力，最终打败迪恩的国王阿修纳德，光复了克利米亚。本作故事与以往最大的不同在于，主角艾克不再是什么贵族王子，而是只一个普通的佣兵，虽然其父亲曾担任过将军，但还是与贵族沾不上边。艾克是一个真正的战士，虽然有着系列历代主角的善良，但这份善良中更带着一种冷静，不会因为事物的表面而去简单地爱与恨。艾克更有着自己的价值标准，就算是面对敌人也不会轻易激动，反而会因为对手的强大而兴奋，并且在击倒敌人时还会发自内心地称赞对方。这不是一种虚伪和廉价的善良，而是用自己的价值观去看待世界，对所有人都有着超越爱与恨的评定标准，对此他没有动摇过，并一直坚持着走到了最后。艾克因为性格上的超脱，以及实力上的超一流表现（甚至后来官方还暗示过，艾克是整个《火纹》世界里最强大的人），让他的人气超越了系列以往的很多角色，甚至直逼初代主角——英雄王马尔斯。艾克的故事还没有结束，许多玩家在通关后都明确地发现了这一点，虽然多少会抱怨剧情的不完整，但一想到还有续作，也不免为之兴奋不已。





▲充实的CG动画、精美的3D建模，重返家用机平台的《苍炎》不可谓没有诚意。

《火焰之纹章 晓之女神》

发售日：2007年2月22日 | 机种：Wii | 销量：17万



《晓之女神》是任天堂新主机Wii发售后不到4个月时间就推出的新作，也可以说是Wii的半个“首发软件”，毕竟本作是直接由NGC平台移植而来的，实际完成时间很可能早于Wii的发售。Wii相较NGC而言在机能方面进化并不大，尽管因为体感而大受欢迎，但传统游戏的表现却极其糟糕，这也是任天堂自己都承认的事实。《晓女》的推出，既是因为没有出在NGC上的必要，也是作为传统游戏的代表向外界表明任天堂体感与传统两手抓的决心。最终《晓女》在日本本土17万的销量仅比《苍炎》高出一点，前作可以归结于NGC装机量的不足，但在Wii这个新兴平台上却仍只有不到20万的销量就不能不令人反思了。其实像《火纹》这类游戏的基本销量是稳定的，因为在日本特定游戏存在着固定的消费群体，只要系列推出新作，这群消费者都会照常买单——这就是系列化游戏的所谓“保底销量”。家用机平台的两作所保持的销量，或许就可以理解为该系列的保底销量，其原因不是游戏素质不行，和主机市场占有率的关系也不太大，主要还是要归结于家用机游戏市场在日本的极速衰退。

本作的剧情紧接前作，发生在战败国迪恩。迪恩王国在战败后被贝格尼奥帝国所管理，曾在上次大战中作为艾克同伴的萨扎回到祖国，和收养自己的姐姐米卡娅一起赶跑了帝国的占领军，并取得了祖国的独立。《晓女》的故事分为四部，每一部都有各自的主角，甚至几个主角之间还会出现对立的情况，比如第一部的主角米卡娅就曾和第三部主角的艾克有过几次殊死拼杀，这种设定也是系列中首次出现。在故事的最后，几个主角合兵一处为拯救整个大陆而前往引导之塔进行最终决战。前作所留下来的各种谜团也都逐一解开，比如传说中的邪神、漆黑的骑士的真正身分等等，通过精彩的故事，艾克与米卡娅这两位互相对立的男女主角的形象也越发深入人心。在成为大陆最强后，艾克所表现出来的霸气征服了更多的玩家。而拥有少女样貌、但实际年龄却已有三十多岁的米卡娅，则在其年轻的面容下有着一颗善良成熟、但又带有些许冷酷和残忍的心。她在战斗中为求胜利不择手段，但对待他人时却又极为善良，两种矛盾的性格也让这个人物变得无比真实。两位主角不再是传统的高大全形象，多少都存在着一些瑕疵，但这却使得人物更加真实，不会给人疏远之感。精彩的故事、出色的演出效果，让本作几乎可以成为系列中剧情最强的一作，但不足之处也依旧存在。新的支援系统让支援对话大大减弱，造成了一些在流程中出场戏份不多的人物的刻画并不到位。再加上因为过份突出演出效果和剧情震感度，游戏的后期也发生了曾经《系谱》中也出现的问题——各种强力职业、强力人物、神兵利器层出不穷，大大降低了游戏的难度和可玩性。值得一提的是游戏的人设还是前作的北千里，而且本作中北千里还负责立绘的作画，加之画面效果的强化并增加了许多人物的独特建模，令《晓女》成为迄今为止系列中画面水平最高的一作。





▲《晓女》在很多方面都到达了系列的新高，但惟独销量惨淡，也致使《火纹》在其后5年都未涉足家用机领域。

《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》

发售日：2008年8月7日 | 机种：NDS | 销量：26万



玩家们本以为放慢了推出速度的《火纹》会在Wii或NDS平台推出新作，但谁也没想到在NDS推出的首作竟是系列初代的重制版！几乎所有人都认为这是IS无计可施才想出来的办法，由于日本玩家对初代以及《纹谜》的感情深厚，推出在装机量有所保障的NDS上也能保证基本销量。26万的销量证明本作达到了其商业目标，那么游戏素质又如何呢？

由于是初代的重制，因此本作在剧情方面并没有什么区别，惟一值得一提的是加入了一些新的人物，增加了外传关卡（包括序章），不过和主线剧情的关系并不大，另外部分在《纹谜》中被删除的关卡和角色也得以重新登上舞



▶抛开“大饼脸”和“死人进外传”两项不谈，平行转职的引入对后来的两部掌机作品影响重大。

台。游戏在系统方面并未照搬原作，而是以当时玩家以普遍接受的模式进行重制，比如引入了职业上限、改造武器等要素，而且《新·暗黑龙》更加入了全新的自由变换职业系统，玩家在关卡开始前可以将角色平行转职成其他职业，以满足战术方面的不同需求。这一系统在玩家间引起了极大反响、褒贬不一，褒者赞其增加了游戏的战略性，贬者则认为这令角色失去了个性。不过就本作的难度设计而言，这一系统的存在极其重要。真正令玩家痛骂的是本作的外传关卡，外传需要死一定数量的同伴才能进入，这对于视游戏中人物如己出的系列老玩家来说是绝对无法容忍的，好在这种设定后来再没有出现过。起初为了制造宣传噱头，本作请来知名画师士郎正宗（代表作《攻壳机动队》）来为游戏中的角色进行设计，其实他只是设计了几个主要角色的造型并绘制插画，其他人设和游戏中的立绘都是IS所属的新画师井家大介负责。由于他绘制的人物头像脸型普遍偏圆，国内玩家们也带着不同感情地戏称本作的主角马尔斯为“大饼”。《新·暗黑龙》在打出感情牌后取得了一定的成绩，但由于整体缺乏新意在玩家中的评价并不高，而从2007年《晓女》发售后的3年岁月，也成为“《火纹》系列”的一个低谷。

《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》

发售日：2010年7月15日 | 机种：NDS | 销量：25万



在《新·暗黑龙》发售之后玩家们就纷纷猜测还会推出重制作品，毕竟还有“英雄战争篇”的剧情可以利用，《新·纹谜》的推出完全不出人所料，只不过谁也没有想到会等了整整两年，直到系列二十周年时才姗姗来迟。利用《新·暗黑龙》引擎重制的本作在销量方面也基本与前作持平，但素质上却不可同日而语，其不仅调整了游戏难度和系统细节，更加入大量的新剧情和角色，并且还收录了“幻之作品”《阿卡内亚战记》的四个关卡，绝对称得上是内容丰富、可玩性极高的作品。

与《烈火之剑》不同，本作的自创主角在剧情上拥有相当重要的戏份，而且还专门加入了与其对应的新人物和相关情节。而且自创角色可以上场作战，比起《烈火之剑》里几乎如同空气一般的自创军师，《新·纹谜》的自创主角存在感大大增强，地位直逼真正的主角马尔斯。除了自创角色外，本作也让《纹谜》中删除的角色，如光头僧人理夫等悉数登场，使他们可以活跃在“英雄战争”的舞台上，再加上前作中经由“死人外传”才能收得的角色，以及《阿卡内亚战记》里的人物，本作堪称阿卡内亚大陆的英雄集结。系统方面本作果断废除了损失同伴才能进入外传的设定，将其改为达成特定条件后便可进入，而在外传中玩家也可以看到新剧情、收得新同伴。游戏的难度在经过细微调整后更加合理，也被玩家们公认为是最难、最具挑战性的一作。本作为了补完人物的个性，将曾在《苍炎》、《晓女》中出现的据点对话改良成“大家的情况”系统，在此玩家可以看到每位同伴的近况，了解其不为人知的故事。仍属于新人的井家大介的人设相比前作也好出不少，总体而言本作算得上“优秀”，但遗憾的是其终究是重制而非原创新作，再加上有一个评价不堪的前作，使得其在销量方面蒙上了阴影。在2010年NDS的势头虽然有所减弱，但凭借当时的市场占有量以及本作的素质，实在不该只有区区25万的销量。本作过后，“《火纹》系列”又再一次陷入了沉寂……



▲虽然依旧是“大饼脸”，但被昵称为“自捏饼”的自制角色系统受到了一致的好评。

《火焰之纹章 觉醒》

发售日：2012年4月19日 | 机种：3DS | 销量：42万

时隔不到两年，《火纹》的新作情报闪电般地公布，令不少玩家压根没有心理准备。新作情报最初是在3DS作品的集体宣传影像中公布的，不少玩家都认为这只是概念宣传，并不会很快落实。但随着更多情报的纷至沓来，游戏的发售日也一次性敲定，玩家们这才相信这款原创新作——《觉醒》真的要来了。新作的宣传攻势中除了常规的系统以及剧情介绍外，还公布了本作将通过网络功能陆续提供系列作品中的角色，宣传至此本作的人气引线被彻底点燃，并在玩家间炸裂。在这个网络时代，任何一个网络公民都可以成



为一种形式的创造者，玩家们开始讨论新作中将会出现的系列角色，进而讨论系统、人物、画面等方面。话题就这样被炒热了起来，越来越多的人迫不急待地想要玩到这一作。游戏发售后首周销量就达到了25万，更可怕的是其后劲，在之后的几周内销量仍居高不下，很快总销量就突破了40万大关并呈现长卖之势。虽然《觉醒》目前的销量在系列史上并不是最高，但如此长卖在系列中还是首次出现。

本作的大陆名为“伊利斯”，主角是伊利斯圣王国的王子库洛姆，故事讲述的是库洛姆和他所率领的警备团同伴们一起对抗敌国的故事。在身为圣王的姐姐艾梅莉娜为了国家而死后，库洛姆成为新的圣王并在荒野的决战中击败了敌国国王。一年后当库洛姆的孩子降生之时，西方瓦鲁姆大陆上的敌人又开始侵略整个伊利斯大陆，库洛姆随即率军渡海，在地方反抗军的帮助下击败了强大的帝国皇帝。在库洛姆返回伊利斯大陆后，又凭借圣剑法尔西昂的力量，最终击败了邪龙基姆雷。虽然本作号称是新大陆、新故事，但仔细一看就会发现其中有许多熟悉的设定和名词，大多数玩家都认为伊利斯大陆就是《纹谜》阿卡内亚大陆的一部分，而西边大陆瓦鲁姆则是《外传》的巴伦西亚大陆。而且本作中出现了龙女芝琪，她也从曾经的幼女变为了美丽成熟的女性，由此基本可以判断本作在世界观上继承了阿卡内亚大陆系列，但时间上已过去了数千年。本作剧情中也出现了当下流行的“穿越”，因此在官方未确定前，也可以将其视作平行世界来理解。抛去世界观的设定，本作的剧情较为平淡，西征瓦鲁姆大陆时的剧情也显得生硬牵强，描写过于简单。不过好在游戏中的支援对话十分精彩，人物刻画生动，多少弥补了本作剧情上的薄弱。

“觉醒”是本作标题，这个“觉醒”可以理解成很多方面，比如剧情的觉醒、系统的觉醒。相比起剧情，本作在系统上的变化极大，游戏采用了《外传》的自由地图模式，而且可“刷”的要素远超《外传》和《圣魔》，武器、道具、金钱、经验、技能、支援对话……丰富的要素让游戏时间大幅增长，众多玩家都乐此不疲，更有甚者刷得都不愿去推进主线流程。从《外传》的不受欢迎，到《圣魔》的相对保守，直至《觉醒》的大放异彩，不得不让人感叹时代的变迁。除了以上要素外，吸引系列老玩家的是通过网络免费提供下载的历代角色，虽然他们并没有台词，但对于玩家而言，能够在新作中使用深爱已久的角色，这份感动是无可替代的。本作也加入了颇受争议的付费DLC内容，目前《觉醒》公布的DLC关卡总价已经超过了游戏本身的售价，除了知名画师重新绘制的角色形象外，还有福利关卡、特殊职业、特殊技能等等。尽管售价偏高，但还是有不少玩家悉数购买。本作目前的销量为42万分，其实际收益则要远远高于这个数字。丰富耐玩的要素、通信提供的系列角色，以及接踵而至的DLC，令本作一时间成为玩家们讨论的核心。而由《觉醒》所引发的关于“《火纹》系列”世界观联系的话题也才刚刚展开，或许下一作会是一款完全有别于系列其他作品的《火焰之纹章》。



▲双人组队是本作在系统上的最大变革。



▲每名角色的特殊“告白画面”也成为玩家们收集支援对话的最大动力。



▲号称120名系列角色的免费下载如今仍在继续。

结语

十四作便是这二十二年间“《火纹》系列”所推出的作品总数。S·RPG这个当年还颇为繁荣的游戏类型，现如今却已越发小众。“《火纹》系列”能一直延续至今多少有些幸运的成分，毕竟曾经有不少可以与其媲美的系列都走到了各自的尽头，但笔者认为这也是《火纹》自身不断追求创新和发展的过硬实力所造就的。加贺昭三开创了一个时代，在他走后成广通又开创了一个新时代，不断创新、总结经验教训，这就是《火纹》没有倒下的真正原因。而在《觉醒》之后，系列也将迎来第三个时代，相信这会是一个让所有玩家感到惊讶、喜悦和感动的新时代！

新・光神話 パルテナの鏡™



文 koflover&宇宙

《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》出自著名游戏制作人樱井政博之手，这部作品凝聚了樱井政博的多年心血，虽然游戏的销量并不算火爆，远远没有达到业界的期望值，但它的游戏素质绝对符合满分评价，可以代表目前3DS游戏的最高水平。在本辑攻略中，让我们把游戏的方方面面内容都一网打尽吧！

动作 ACT	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜 新・光神话 パルテナの镜		
Nintendo	2012年3月22日	日版	1～6人
6090日元	对应3DS扩张滑杆/遭遇通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统菜单介绍



一开始进入游戏后，玩家需要创建一个存档，在输入自己的生日和Mii形象后即可进入游戏的主菜单界面。

单人游戏（ひとりで）

单人游戏模式是玩家自娱时的主要模式，推进流程、强化装备以及各种收集要素都是在这个模式下完成的。该模式下一共分为出击（しゅつげき）、神器祭坛（兵装の祭坛）、玩偶砸蛋（おドールでボン）、装备（そうび）、射击场（しゃげきじょう）和宝物库（ほうもつこ）这6个选项。



出击（しゅつげき）

首次选择出击后将进入第一章的教学关卡，当完成第一章后再次选择出击，就可以在开启的新章节和已完成的章节中自由选择出战。游戏流程一共有25章，通关一遍所花费的时间比较长，在通关后会追加BOSS战（ボスバトル）的选项。



每当玩家选定章节后，在开始战斗之前会进入“恶魔之釜”的界面。玩家在这里可以将自己所拥有的一部分红心放置在恶魔之釜中，从而调节该章节的难度。可选的难度范围在0.0至9.0之间，调节的最小刻度为0.1，在低难度下该章节敌人的攻击意识和攻击力都比较弱，玩家可以轻松过关，但在战斗过程中所获得的战利品就比较少；高难度下敌人的攻击又准又狠，想要顺利过关需要很高的技巧，但挑战成功后所获得的战利品非常丰厚，而且更容易获得强力的装备。另外，场景中会出现恶魔之门，门上标记的数字为进入此门所要求的最低难度，玩家只有事先在恶魔之釜中将该章节难度提升到指定的要求，才可以进入恶魔之门挑战其中的强力敌人。

恶魔之釜的默认难度为2.0，在这个难度下玩家不需要放置任何红心，如果在这基础上要降低或提升难度，那么就必须放置红心才行。玩家放置在恶魔之釜中的红心会在过关后返还，但如果玩家途中被敌人打倒，那么就会损失一部分已放置的红心，同时该章节难度就会下降，玩家所获得的战利品价值也会相应降低。

所以，玩家在选择难度时要量力而行，既不要刻意放置红心去降低难度放弃战利品，也不要为了丰厚的战利品就一味挑战高难度。游戏中会根据玩家现有装备水平，给出一个建议难度（在刻度中标有**オススメ**字样），玩家可以根据自己的技术和对章节关卡的熟悉程度，在这个建议难度的基础上酌情进行调整。



神器祭坛（兵装の祭坛）

这里的神器祭坛相当于一般游戏中的武器商店，其中又分为4个子选项：授予（さずかる）、红心转换（ハートにする）、融合（ゆうこう）以及装备（そうび），其中装备（そうび）与单人游戏模式下的选项相同，后文中我们再另行介绍。



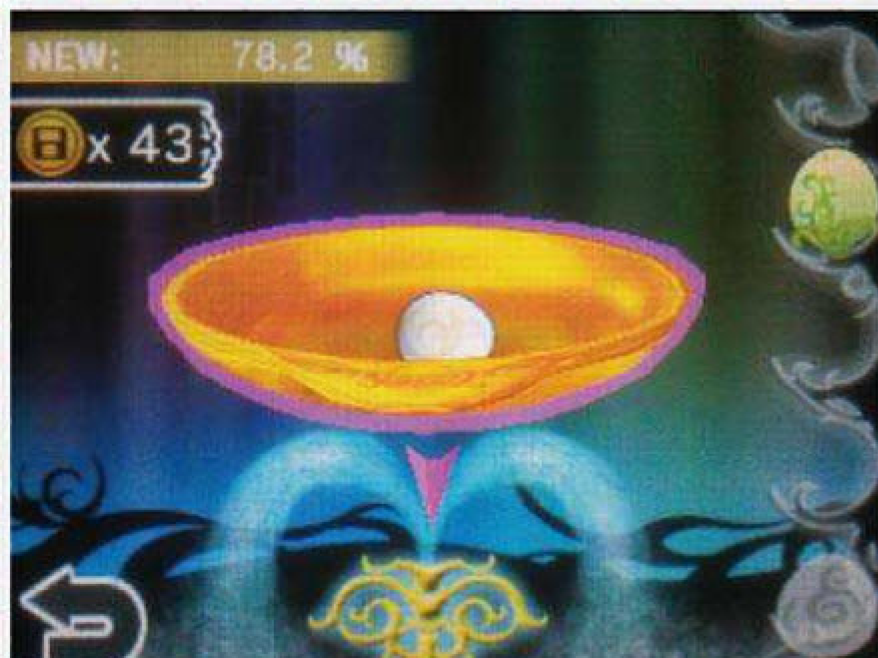
授予（さずかる）：玩家上贡一定数量的红心后就可以被授予相应的神器，神器的性能越好所要求的红心也就越多，等于说是拿钱来购买武器。神器菜单中每次出现的神器都是随机的，性能有好有坏，如果这其中没有玩家看中的神器，那么玩家需要再完整挑战某一章节的关卡，然后神器菜单中的神器就会全部更换了。

红心转换（ハートにする）：是把玩家用不到的神器兑换成红心，相当于卖掉武器。不过神器所能兑换的红心都比较少，一般神器兑换的红心远不如玩家一次出击的战利品，而珍贵的高级神器更不可能拿来换红心了。

融合（ゆうこう）：本作中的重要系统之一，玩家可以将用不到的低级神器作为素材，融合成更强的高级神器。融合后的高级神器不但拥有更强的性能，而且还会继承原有神器的部分技能，如果玩家想要打造出一把称心如意的神器，那么就必须好好研究下这个融合系统。

玩偶砸蛋（おドールでボン）

这里是用来收集玩偶的模式，玩家用触摸屏把蛋放在盘子里，然后再将蛋砸碎，就会得到各种玩偶，如果同时将多个蛋放在盘子里一起砸的话，那么就会提升获得新玩偶的几率。当玩家完成某一章节的关卡，或者使用3DS的游戏币进行兑换，就可以得到蛋，至于砸碎后获得什么样的玩偶，就要看玩家的运气了。



这些玩偶的数量非常多，包含有人物、敌兵、武器、道具、场景等多项内容，这些玩偶说白了都是游戏中制作好的3D模型，只不过在这里通过砸蛋的方式让玩家慢慢收集，并且可以利用3DS的裸眼3D机能去慢慢欣赏，每个玩偶还有相关的文字说明，如同图鉴一般。

装备（そうび）



该选项是供玩家变更装备之用，本作的装备系统还是比较简单的，只分为神器和奇迹这两项。其中神器就是玩家所使用的武器，它不但可以通过购买或融合的方式来入手，也常常会作为章节关卡的战利品出现。每件神器都包含有用来表示性能强弱的价值，它是由射击攻击力、打击攻击力以及附带技能这几项参数共同决定的，价值越高说明神器性能越强。不过对于玩家而言，不要一味迷信高价值的神器，只有自己最称手的神器类型才能发挥出最大的效果，另外神器附带的技能搭配也是比较有讲究的。

奇迹相当于一般游戏中的魔法，包含有各种各样不同的效果，有直接攻击、能力强化、特殊行动、HP回复等等，此外还有多人联机专用的奇迹，不过这些奇迹都只能在地面战中才能够使用。每个奇迹都有一定使用次数，如果用完使用次数的话就无法再补充，除非是被敌人打倒后复活再战，这时候才会将使用次数补满。玩家在奇迹配置的界面中可以选出自己要使用的奇迹，并且每个奇迹都对应一种拼图图形，玩家需要将自己选出奇迹的图形经过旋转组合，最后放置在一个6×6的方框中。想要在战斗中携带更多种奇迹，那就必须好好研究下如何将这些图形拼在一起。



射击场（しゃげきじょう）

该选项相当于一般游戏的练习模式，玩家可以在这里熟悉各种基本操作以及神器的用法，在取得新类型的神器后，先在射击场里练习一下再去挑战章节关卡是非常必要的。射击场分为空中战和地面战这两部分场景，这也是每一关所包含的两部分战斗场景，玩家都需要好好熟悉一下。

空中战场景中玩家需要一边控制主角避开敌人的攻击，一边调整准星瞄准敌人射击，敌人的远近距离通过3DS的裸眼3D功能也可以看得一清二楚。而地面战场景玩家要在3D场景冒险和解谜的同时，还要调整准星射击，要求射击瞄准的同时强调了动作操作。



宝物库（ほうもつこ）

宝物库相当于一般游戏中的“成就系统”，每当玩家在游戏中达成特定条件后，就会解锁宝物库中的一项成就，同时获得相应的奖励。这些成就以拼图的方式来显示，当玩家将所有成就逐渐达成后，它们就会组成一个完整的图案，这比起一般游戏的成就系统要更加有趣一些。

游戏中的宝物库一共有3个，一开始见到的是“女神帕尔蒂娜的宝物库”，当玩家完成第11章后会增加一个“自然王娜邱蕾的宝物库”，当玩家完成全部25章通关后则会追加“冥府神哈迪斯的宝物库”。这3个宝物库各自都包含有120项成就，也就是说全部成就有360项之多，够玩家玩好一阵子了。



多人游戏（みんなで）

在这个模式下玩家可以同其他玩家一起联机游戏，游戏中提供了两种不同的联机方式，分别是通过Wi-Fi联网的“远くの人と”以及近距离面联的“となりの人と”。不过游戏的联机内容稍微有点少，只有组队两方对战的“天使の降临”以及全员混战的“バトルロイヤル”，没有玩家协力挑战BOSS的模式。



收集模式（コレクション）

收集要素一直以来都是任天堂自家游戏的特长，这次的《新・光神话 帕尔蒂娜之镜》也不例外。游戏中的收集内容非常丰富，玩家要想完美收集的话可要花好一番功夫才行。

玩偶（おドール）



游戏中的玩偶总数超过了400个，这些玩偶都需要玩家一个个用蛋砸出来，想全部收集的话不但要花费大量时间，而且也需要一定的运气。

音乐欣赏（サウンドテスト）

玩家在这里可以静心欣赏游戏中的音乐，本作的音乐水平非常高，而片头主题曲更是任天堂的名曲之一。这些音乐需要在宝物库中不断完成相关成就才可以解锁。

奇迹拼图（奇迹パネル）



这里是收集奇迹的地方，每当玩家获得新的奇迹，拼图的完成度就会相应提升，当玩家收集完所有奇迹后就可以看到整个图片，与解锁宝物库成就的情况类似。

上贡（ささげる）



玩家在这里可以把多余不用的红心上贡给女神帕尔蒂娜，而所获得回报仅仅是让上屏显示的女神的距离更近一些，这样可以更清楚地看清女神的全貌。为了能够和女神更加接近，少年们努力攒红心捐献出去吧！

玩偶砸蛋（おドールでポン）

与单人游戏模式下的玩偶砸蛋完全相同。

战斗系统分析

操作方式一览

本作的关卡分为空中战和地面战这两部分，两部分场景的操作方式是有一定区别的，我们会分别进行介绍。下文中介绍的操作方式以游戏默认设置为准，如果玩家对这种默认操作方式感到不习惯的话，还可以在设定模式（オプション）下进行自由设定，找到自己喜欢和习惯的操作方式。

空中战操作

空中战场景主要是以瞄准射击为主，对玩家按键操作的要求并不是很高。不过因为默认设置是L键负责射击，按L键时间久的话可能左手食指会比较疲劳，玩家可以将射击改成自己按起来更舒服的按键。

动作	按键操作
移动	向移动的方向推动滑杆
快速移动	先向反方向推动滑杆，再快速向移动的方向推动滑杆
瞄准	在触摸屏向准星移动的方向划动
连射	持续按L键不放
蓄力射击	一定时间内不按L键射击，待准星图案发生变化后再按L键
打击	接近敌人且准星图案发生变化后按L键
特殊攻击	点击触摸屏左下角图标，或按十字键下方向

特殊攻击就相当于一般射击游戏的“保险”，不但可以快速清除屏幕中的敌人，而且还能使自己在短时间内处于无敌状态，但特殊攻击需要靠时间来积蓄能量槽，且最多只能储存两个。

地面战操作

地面战场景要求玩家同时兼顾动作和射击，在某些时候还需要去近身格斗，操作方式较为复杂但同时也给予了玩家发挥个人水平的空间。如果玩家不习惯利用触摸屏瞄准和调整视角的话，也可以在设定模式中将触摸屏的操作改在十字键上。当然玩家还可以设置出一套更适合自己的按键操作方式或者借助周边产品的帮助，像游戏套装中附赠的3DS支架，以及《怪物猎人3G》中附带的右滑杆，都能一定程度上改善游戏的手感。



动作	按键操作
步行	向步行的方向推动滑杆
横向冲刺	快速向左或向右方向推动滑杆
前方冲刺	快速向前方向推动滑杆
后方冲刺	快速向后方向推动滑杆
回避	在受到攻击前瞬间，快速向任意方向推动滑杆
瞄准及变换视角	在触摸屏向准星移动及视角变换的方向划动
主视角模式	快速点击触摸屏两次或按X键
解除主视角模式	在主视角模式下再次输入相同指令
返回正面视角	按R键可使视角返回主角正对的方向

如果主角长时间保持冲刺状态，那么耐力消耗会比较快，当耐力耗尽后主角会短时间内无法进行任何行动。玩家无法看到具体的耐力值，但耐力将要耗尽时左上方的体力槽会有提示，装备不同类型的神器会对耐力最大值产生影响。

动作	按键操作
连续射击	在站立或步行状态下按L键，按住L键不放可保持连射状态
横向连射	在横向冲刺过程中按L键
前方连射	在前方冲刺过程中按L键
后方连射	在后方冲刺过程中按L键
蓄力射击	待准星图案发生变化后，在站立或步行状态下按L键
横向蓄射	待准星图案发生变化后，在横向冲刺过程中按L键
前方蓄射	待准星图案发生变化后，在前方冲刺过程中按L键
后方蓄射	待准星图案发生变化后，在后方冲刺过程中按L键
近身打击	在站立或步行状态下接近敌人后按L键
连续打击	在近身打击的过程中连按L键，会使用连续技
冲刺打击	在冲刺的过程中接近敌人后按L键
使用奇迹	点击触摸屏左下角图标，或按十字键下方向
选择奇迹	左右滑动触摸屏左下角图标，或按十字键左右方向

相比起空中战场景，地面战场景中多出了冲刺时的连射和蓄射的动作，而且还细化分为横向、前方和后方这几个方向。这几种动作根据对应神器的不同，攻击方式或多或少会有一定的差异，大多数神器的后方连射和后方蓄射都与一般的连射和蓄射有很大不同。另外要注意到神器技能修正的关系，由于不少神器技能只能对特定的攻击动作起作用，所以玩家在操作时需要尽可能把这些神器技能的效果发挥出来。



神器性能

游戏中的神器一共有9大类，每类神器又各自分为12种，神器一共有9×12=108种之多。这些神器操作手感和相关战术都有很大的区别，几乎没有雷同的情况出现。对于我们玩家来说，收集全部108种神器固然是一个辛苦的过程，但这些性能各异的神器同时也丰富了我们的游戏过程，玩腻了某种神器后可以尝试换换其他口味，钻研不同神器的技战术打法也是件很有趣的事情。

每件神器都会附加一定的攻击力修正等级，在游戏中用★和☆号来表示，其中★表示为1级，而☆则代表0.5级。每1级的攻击力等级大约都会带来30%左右的攻击力修正，也就是说6★意味着180%左右的攻击力修正，而1☆只有15%而已。神器的射击和打击分别有不同的攻击力修正，正常情况下想得到同时拥有高等级射击和打击的神器是不可能的。

击剑类型神器

击剑的是比较适合初学者使用的神器类型，在玩家开始游戏进入第一章时用的就是击剑。它不但可以进行远距离射击，在近距离格斗的时候也有不错的表现，虽然连续射击的威力比较低，但较快的攻击频率弥补了连续射击的威力缺陷。在空中战中，击剑的特殊攻击是发动全屏范围的落雷攻击，能够将屏幕中的杂兵一扫而光。



狙杖类型神器

狙杖的定位就类似于一般射击游戏中的狙击枪，拥有优异的射程和威力，足以将对手一击必杀，但每次攻击的间隔时间比较长，一旦被对手近身时就比较危险。当然狙杖和狙击枪还是有一定区别的，因为它还可以进行连续射击，而且连续射击的性能并不算差，在蓄力射击的间隔期间是可以靠连续射击来弥补火力真空的。另外装备狙杖时的移动速度也很慢，除了巨塔外就属狙杖最慢了。在空中战中，狙杖的特殊攻击是能量弹，对准星以及周围的大范围区域造成伤害，并不具有全屏攻击的效果。

爆筒类型神器

爆筒神器的特点是飞弹命中后会产生爆炸效果，对目标及周围范围都造成伤害，如果爆炸范围足够大的话，还可以穿越障碍物伤害到掩体后的目标。另外，爆筒的飞弹几乎都是以抛物线的轨迹飞行，遇到障碍物时还会反弹，所以有时候并不一定要用准星直接瞄准目标，利用重力或反弹因素可能会有更高的命中率。空中战中爆筒的飞弹也是呈抛物线轨迹飞行，但它只会向彼得所在的方向偏移，比如说彼得在屏幕最上方发射飞弹，那么飞弹就会呈抛物线向屏幕上方"下落"。它的特殊攻击依然是无视准星位置的全屏攻击。

射爪类型神器

射爪是游戏中移动速度最快的神器，在多人模式中可以利用这个优势去多多收集道具，尤其是抢创世纪的合成零件，这对团队帮助特别大。射爪的射击射程比较短，而打击攻击的威力往往都比较高，与对手保持中近距离作战是比较理想的方案。在空中战中，射爪的特殊攻击是对屏幕中央进行多段攻击判定，与准星位置无关，对屏幕边缘不造成伤害。



卫星类型神器

卫星神器的最大特点是一次可以发射两发飞弹，如果都能命中的话，伤害还是挺不错的。因为攻击判定多，所以非常适合搭配附加异常状态的奇迹、道具和神器技能。不过卫星的"双管火炮"也会存在一定的命中率问题，配合强化追踪能力的神器技能或奇迹会比较好。在空中战中，卫星的特殊攻击是无视准星位置的全屏多段攻击。



神弓类型神器

神弓也是适合远程射击的神器，不但射程比较优秀，而且追踪能力也很强。不过神弓的弹速比较慢，连发能力也比较弱，并不适合火力压制，在攻击时还是要尽可能保证成功率。在近距离时，神弓的连续打击虽然一般，但冲刺打击却具有多段攻击判定，若能全数命中的话伤害还是很不错的。在空中战中，神弓的特殊攻击是全屏范围的多段攻击。

豪腕类型神器

豪腕是注重近身肉搏的神器类型，它的打击攻击可以和射爪、巨塔等神器媲美，尤其是冲刺打击动作，距离远速度快，而且很容易把对手击飞。它的射击攻击力本身不算低，但射程很短，且飞弹威力会随距离严重衰减，远程射击的效率实在不高，还是专心考虑近距离作战吧。在空中战中，豪腕的特殊攻击是对自身所在位置及周围进行多段攻击，如果位置太偏的话会影响到攻击效果。

破掌类型神器

破掌和射爪一样都是注重机动力的神器，装备破掌时的移动速度比较快，攻击速度和弹速也算比较快，飞弹的追踪能力也不错，总而言之就是射爪和神弓的合体。不过破掌的射程都很差，威力也很一般，攻击能力实在不怎么样。在空中战中，破掌的特殊攻击也是全屏攻击，与准星所在的位置无关。

神器融合系统解析

神器融合系统可谓本作的精髓之一，玩家需要仔细研究神器的融合规则，根据现有的素材，摸索出一条可行的融合路线。

神器融合规则

玩家在进行神器融合时，需要选择两件神器作为融合素材，它们在游戏中分别被称为素材A和素材B。素材A和素材B不限先后顺序，也就是说无论A×B还是B×A，融合的结果都是完全一样的。素材A和素材B还可以是同类型或同名称神器，也就是说玩家可以两把"击剑景丸"融合成新的神器，但玩家如果只有一件神器，就不能将它分别作为素材A和素材B来参与融合了。某些情况下玩家在融合神器时会出现不能融合的情况，游戏中的合成表格里显示是"×"，这是因为玩家还没有完成对应的剧情章节，只要继续攻关就可以了。

神器融合的结果取决于两件参与融合的素材，具体合成关系请看下文：



巨塔类型神器

巨塔是9种神器中惟一不具备连续射击能力的神器，它的连续射击动作是挥舞巨塔攻击，与打击动作差不多，但在判定神器技能时还是有所区别的。另外巨塔在进行蓄力射击时也带有打击判定，只不过伤害比较低罢了。与为了追求机动性而牺牲攻击力的破掌相比，巨塔则是走另一个极端，装备巨塔时的移动速度最慢，但巨塔的打击和射击威力在所有神器中都是最出类拔萃的。值得一提的是，在空中战中，巨塔的连续射击动作具有反弹飞弹的效果，而特殊攻击仍然是无视准星位置的全屏攻击。

神器类型融合表

游戏中一共有9种不同类型的神器，而它们作为素材参与融合时，融合后的神器类型是与这两件素材的类型有关。

融合素材A 融合素材B	击剑	狙杖	射爪	神弓	破掌	巨塔	爆筒	卫星	豪腕
击剑	射爪	射爪	巨塔	破掌	豪腕	狙杖	狙杖	破掌	神弓
狙杖	射爪	爆筒	豪腕	豪腕	爆筒	射爪	击剑	巨塔	卫星
射爪	巨塔	豪腕	巨塔	巨塔	豪腕	神弓	神弓	狙杖	狙杖
神弓	破掌	豪腕	巨塔	爆筒	巨塔	破掌	卫星	爆筒	击剑
破掌	豪腕	爆筒	豪腕	巨塔	豪腕	击剑	击剑	神弓	卫星
巨塔	狙杖	射爪	神弓	破掌	击剑	卫星	卫星	射爪	击剑
爆筒	狙杖	击剑	神弓	卫星	击剑	卫星	破掌	射爪	狙杖
卫星	破掌	巨塔	狙杖	爆筒	神弓	射爪	射爪	爆筒	破掌
豪腕	神弓	卫星	狙杖	击剑	卫星	击剑	狙杖	破掌	神弓

神器名称编号表

每种类型的神器又分为12种不同的名称，比如“最初の击剑”和“击剑景丸”都属于击剑的类型，但由于它们的名称不同，外表造型和实际能力都有一定的区别。游戏中把每种类型的12种神器进行编号，而这个编号则是用来在神器融合中参与计算的。要了解神器融合的计算规则，我们首先来看下各个神器的编号表：

编号\神器类型	击剑	狙杖	射爪	神弓	破掌	巨塔	爆筒	卫星	豪腕
01	最初の击剑	狙杖インサイト	射爪ブラウンタイガー	神弓フォーチュン	破掌バイオレット	巨塔矿物の块	爆筒EZランチャー	卫星プチ	豪腕クラッシャー
02	击剑マルチシューター	狙杖シャイニングオーブ	射爪レッドウルフ	神弓シルバーリップ	破掌ヒートマグナム	バベルの巨塔	铅玉の爆筒	卫星ガーディアンズ	豪腕コンパクト
03	击剑バイパー	イバラの狙杖	射爪ワイルドベア	神弓コメットエッジ	破掌ラッシュニードル	巨塔スカイスクレイパー	爆筒プレデター	电击の卫星	豪腕デンショッカー
04	击剑クルセイダー	狙杖ハードナックル	射爪オレパンチ	灵木の神弓	月光の破掌	アトラスの巨塔	ポセイドンの爆筒	卫星ホーミングアイ	豪腕ボルケイノ
05	王者の击剑	古代の狙杖	见えない射爪	神弓ダークネスライン	咒いの破掌	巨塔プラネットハンマー	爆筒たまや	妖精の卫星	豪腕ドリルヘッド
06	击剑オプティカルセイバー	狙杖ガルランサー	射爪ラビットヘッジホッグ	神弓クリスタ	破掌ディスカッター	巨塔百鬼の棍	爆筒レールカタパルト	肉球の卫星	豪腕アイアンボマー
07	击剑景丸	狙杖スナイパーショット	射爪ラプター	キューピッドの神弓	破掌ぶっくり	光轮の巨塔	爆筒ダイナモ	卫星ジェットストリーム	豪腕おわん
08	击剑バレットマスター	狙杖っぽいなにか	射爪ヘビーガン	神弓ホークアイ	忍の破掌	黑い巨塔	爆筒ドゥーム	キャノン卫星	豪腕アポカリプス
09	击剑アクエリアス	狙杖スコルピオ	射爪キャンサー	神弓サジタリウス	破掌ヴァーゴ	巨塔カプリコーン	爆筒レオ	卫星ジェミニ	豪腕タウラス
10	オーラムの击剑	狙杖シャープレーザー	射爪ビームネイル	オーラムの神弓	オーラムの破掌	オーラムの巨塔	爆筒ソニックウェーブ	オーラムの卫星	豪腕ダッシュアッパー
11	パルテナの击剑	ブラピの狙杖	ナチュレの射爪	パルテナの神弓	ナチュレの破掌	ヒュードラーの巨塔	ツインベロスの爆筒	イカロスの卫星	クラーケンの豪腕
12	ガイナスの击剑	タナトスの狙杖	パンドーラの射爪	エレカの神弓	ビッグ死神の破掌	マグナの巨塔	ロッカの爆筒	アロンの卫星	フェニックスの豪腕

由上可知游戏中一共存在9×12=108种神器，而每种类型的神器对应的编号则要按照以下公式来进行计算：

融合后神器编号=素材A编号+素材B编号，当结果大于12时则只计算超过12的部分

神器融合计算

要计算出神器融合的结果，需要先通过神器类型融合表确认出融合后神器的种类，再按照编号的计算公式来计算出融合后神器的编号，这样就可以确认最终的结果了。

举例来说，用“击剑マルチシューター（编号02）”和“神弓シルバーリップ（编号02）”融合，首先“击剑×神弓”的结果是破掌，而编号是2+2=4，所以融合后的神器就是破掌中的编号04，即“月光の破掌”。如果用“破掌ぶっくり（编号07）”和“ツインベロスの爆筒（编号11）”融合，首先“破掌×爆筒”的结果是击剑，而编号是7+11=18，由于编号超过了12所以只算超过12的部分，编号结果就是6，这样的话融合的神器就是击剑中的编号06，即“王者的击剑”。

注意某些神器融合后的结果与计算结果不同，我们把这些特殊情况列举如下：

素材A	素材B	实际合成结果	计算应得结果
击剑景丸	巨塔プラネットハンマー	アロンの卫星	タナトスの狙杖
イバラの狙杖	卫星ホーミングアイ	击剑景丸	光轮の巨塔
狙杖ハードナックル	豪腕アポカリプス	ガイナスの击剑	アロンの卫星
狙杖っぽいなにか	破掌ヴァーゴ	豪腕ダッシュアッパー	爆筒たまや
ブラピの狙杖	神弓フォーチュン	パルテナの击剑	フェニックスの豪腕
见えない射爪	破掌バイオレット	爆筒レールカタパルト	豪腕アイアンボマー
射爪ラビットヘッジホッグ	巨塔百鬼の棍	ビッグ死神の破掌	エレカの神弓
キューピッドの神弓	エレカの神弓	ナチュレの破掌	爆筒ダイナモ
キューピッドの神弓	豪腕ドリルヘッド	イカロスの卫星	ガイナスの击剑
咒いの破掌	铅玉の爆筒	黑い巨塔	击剑景丸
破掌ぶっくり	爆筒たまや	フェニックスの豪腕	ガイナスの击剑
巨塔百鬼の棍	爆筒レールカタパルト	ブラピの狙杖	アロンの卫星
电击の卫星	豪腕ボルケイノ	爆筒ダイナモ	破掌ぶっくり

神器技能效果一览

神器技能是附加在神器本身的特殊能力，它能够增强神器的性能，当然也有一些技能是负面效果。神器技能也是决定神器价值的重要因素，某些神器的价值很高但实际性能却不理想，是因为附加的神器技能与神器本身不符的缘故。我们在挑选和融合神器时，也千万不要忽略了神器技能的影响。

技能名称	效果
射击攻击	改变所有射击动作的攻击力
打击攻击	改变所有打击动作的攻击力
立ち射击	只改变蓄力射击的攻击力
ダッシュ射击	改变所有冲刺蓄射动作的攻击力
前ダッシュ射击	只改变前方蓄射的攻击力
横ダッシュ射击	只改变横向蓄射的攻击力
后ダッシュ射击	只改变后方蓄射的攻击力
立ち连射	只改变连续射击的攻击力
ダッシュ连射	改变所有冲刺连射动作的攻击力
前ダッシュ连射	只改变前方连射的攻击力
横ダッシュ连射	只改变横向连射的攻击力
后ダッシュ连射	只改变后方连射的攻击力
コンボ打击	只改变连续打击的攻击力
ダッシュ打击	只改变冲刺打击的攻击力
アイテム攻击	改变所有伤害类型道具的攻击力
奇迹攻击	改变所有伤害类型奇迹的攻击力
耐久力	改变体力最大值
走行スタミナ	改变冲刺时所消耗的耐力的最大值
移动速度	改变慢步移动和奔跑时的移动速度
步行速度	改变慢步移动时的移动速度
走行速度	改变奔跑时的移动速度
回避	改变回避时的无敌时间
射击防御	改变受到射击攻击时的伤害
打击防御	改变受到打击攻击时的伤害
ふっとび抵抗	改变对击飞攻击的抗性
发动属性防御	改变对异常状态的抗性
全防御	改变受到射击攻击和打击攻击时的伤害
回复效果	改变回复道具和回复奇迹的体力回复效果
效果时间	改变带有增益效果的道具和奇迹的持续时间
毒属性	改变攻击附带中毒效果的蓄积值
麻痹属性	改变攻击附带麻痹效果的蓄积值
弱体属性	改变攻击附带弱体效果的蓄积值
石化属性	改变攻击附带石化效果的蓄积值
震え属性	改变攻击附带震荡效果的蓄积值
混乱属性	改变攻击附带混乱效果的蓄积值
炎上属性	改变攻击附带燃烧效果的蓄积值
冰结属性	改变攻击附带冰冻效果的蓄积值
射程	改变射击攻击的最大射程
弹の诱导性	改变射击时飞弹的追踪能力
弹の相杀力	改变射击时飞弹的相杀力
オート受け身	在被击飞时能够自动受身

技能名称	效果
オートダメージ	自身体力会逐渐缓慢降低
无伤时强化	满体力状态下，改变所有射击攻击和打击攻击的攻击力，以及慢步移动和奔跑时的移动速度
ピンチ时自动回避	当体力低于1/3时，受到攻击时会有一定几率发动自动回避
ピンチ时攻击力	当体力低于1/5时，改变所有射击攻击和打击攻击的攻击力
ハート稼ぎ	改变打倒敌人后获得的红心数量，只在单人游戏模式中有效

这些神器技能的效果分为不同的正负等级，最高为+6，最低为-4。正等级将会发动强化效果，如提升攻击力和移动速度等等，等级越高效果越好；负等级时将会发动弱化效果，比如减少体力最大值，提升被攻击时的伤害等等，等级越低弱化效果越明显。熟悉《怪物猎人》系列的玩家对这系统也一定不会陌生。另外像“オート受け身”、“ピンチ时自动回避”和“无伤时强化”这种神器技能只有正等级，而“オートダメージ”只有负等级。神器技能的等级将直接影响到神器的最终价值，负等级的神器技能可以使神器的价值降低，在多人游戏模式中并不见得是坏事。玩家在挑选神器时，尽可能要让神器技能符合自己的操作习惯，这样才能在实战中把战斗力最大限度发挥出来。



全奇迹效果一览

本作中的“奇迹”一共有61种，每种奇迹又分为从Lv1到Lv4这四个等级，奇迹的等级越高效果也就越好，同时它的图形也就越复杂，玩家在配置奇迹的拼图界面时组合起来也就更困难。在奇迹的配置方面，建议各位玩家不要一味追求高等级的奇迹，而是要尽可能要把拼图界面中的6×6方格填满，毕竟在绝大多数情况下，多个低级奇迹的效果总是要比单个高级奇迹更好。另外，在配置奇迹时也不要拘泥于固定一种方案，而是要尽可能能结合神器、神器技能、实战需求等诸多因素，这样才能发挥出事半功倍的效果。

移动系

跳跃（ジャンプ）：使自身高高跃起，跳跃瞬间拥有无敌状态。配合方向键还可以调整跳跃的角度，在没有跳跃板的时候可以靠它跳上高台，有时候也可以靠它来躲避某些特殊攻击。在跳跃过程中被击中可以降低属性发动几率，奇迹等级越高效果越好。

滑翔跳跃（グライダージャンプ）：高高跃起后再以滑翔姿态缓缓下落，比普通的跳跃更适合调整角度和落点，跳跃瞬间也拥有无敌状态。在滑翔过程中也可以对目标发动空中打击，被击中时可以降低属性发动几率，奇迹等级越高效果越好。

火箭跳跃（ロケットジャンプ）：在高高跃起的同时对周围敌人造成伤害，奇迹等级越高伤害越大，跳跃瞬间拥有无敌状态，且起跳高度比普通的跳跃更高，在被敌人包围时可以靠它来脱身。

人体导弹（人间ミサイル）：使自身如导弹般飞往瞄准方向，飞行过程中会对接触到的敌人造成打击类型的伤害，距离敌人越近时伤害越高，适合用来快速接近或摆脱对手。

高速冲刺（超速ダッシュ）：以极快的速度移动，接触到敌人后会将其撞飞并造成打击类型的伤害，适合用来快速接近或摆脱对手。在高速移动过程中被击中时属性发动几率减半。

传送（テレポート）：多人模式专用奇迹，由所在位置随机瞬间移动地图的某个默认区域，可以进行迂回或大范围战场转移。

直接攻击系

玩偶化（おドール化）：单人模式专用奇迹，在难度2.0以上的剧情章节关卡时，对血量不足的敌人使用后有一定几率使其变成玩偶，关卡难度越高几率也就越高。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。该奇迹只有等级1。

波动光束（波动ビーム）：向准星位置发射能够连续攻击的光束，对被击中的敌人造成伤害，并使其处于硬直状态无法自由行动。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。

爆炎：使前方区域发生爆炸，对范围内的敌人造成持续的火焰属性伤害，有几率使敌人烧伤。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。

黑洞（ブラックホール）：多人模式专用奇迹，在前方区域制造黑洞，使附近的敌人强制向黑洞中心移动并受到持续伤害。

流星：使前方连续落下8颗流星，每颗流星都会造成伤害。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。该奇迹没有等级4。

地雷：在前方设置敌人不可见的地雷，当敌人在附近经过时地雷就会爆炸并造成火焰属性伤害，有几率使敌人烧伤。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。该奇迹没有等级4。

反射盘：在前方设置一面透明的墙壁，可以将敌人发射的子弹反弹回去并造成伤害，若敌人接触该墙壁时则会被击飞，但不造成伤害。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。

天之光（天の光）：自身被从天而降的光芒所笼罩，能够对周围的敌人持续造成伤害，奇迹等级越高攻击力越强。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。

自爆：多人模式专用奇迹，以自身生命为代价，对周围敌人造成巨大伤害，造成的伤害与自身剩余血量有关。

辅助攻击系

毒性攻击（毒つけ）：在持续时间内使自身攻击附带中毒效果，使目标在一定时间内持续受到伤害，攻击力越高则中毒持续时间越长，最低持续时间6秒。该奇迹没有等级4。

麻痹攻击（麻痹つけ）：在持续时间内使自身攻击附带麻痹效果，使目标在一定时间内降低移动速度，攻击力越高则麻痹持续时间越长，最低持续时间6秒。该奇迹没有等级4。

震荡攻击（震えつけ）：多人模式专用奇迹，在持续时间内使自身攻击附带震荡效果，使目标在一定时间内无法正常控制准星，攻击力越高则震荡持续时间越长，最低持续时间3秒。该奇迹没有等级4。

石化攻击（石化つけ）：在持续时间内使自身攻击附带石化效果，使目标在4.8秒内石化，无法行动但所受伤害减半，攻击力越高则石化发动几率越高。该奇迹没有等级4。

冰冻攻击（冰结つけ）：在持续时间内使自身攻击附带冰冻效果，使目标在3.6秒内无法行动，攻击力越高则冰冻几率越高。该奇迹没有等级4。

弱化攻击（弱体つけ）：多人模式专用奇迹，在持续时间内使自身攻击附带弱化效果，使目标在一定时间内血量上限减半，攻击力越高则弱化持续时间越长，最低持续时间4秒。该奇迹没有等级4。

混乱攻击（混乱つけ）：在持续时间内使自身攻击附带混乱效果，使目标在一定时间内不受控制自由移动，攻击力越高则混乱持续时间越长，最低持续时间3秒。该奇迹没有等级4。

燃烧攻击（炎上つけ）：在持续时间内使自身攻击附带燃烧效果，使目标在一定时间内持续受到伤害，攻击力越高则燃烧持续时间越长，最低持续时间4秒。该奇迹没有等级4。

回转攻击（回転つけ）：多人模式专用奇迹，在持续时间内使自身攻击能够强制使目标旋转，攻击力越高则旋转持续时间越长，最低持续时间2.5秒。该奇迹没有等级4。

茄子攻击（ナスビつけ）：多人模式专用奇迹，在持续时间内使自身攻击能够把目标变成茄子，在8秒内没有攻击能力，攻击力越高则发动几率越高。该奇迹没有等级4。

天麸罗攻击（天ぷらつけ）：多人模式专用奇迹，在持续时间内使自身攻击能够把目标变成天麸罗，在8秒内没有攻击能力，攻击力越高则发动几率越高。该奇迹没有等级4。

发动轮盘（発動ルーレット）：在持续时间内使自身攻击附带以上随机一种辅助攻击系奇迹的附加特殊效果，奇迹等级越高则发动几率越高。石化、冰冻、茄子和天麸罗状态的持续时间为7秒，而其他状态的持续时间由攻击力决定，最低3.5秒。

自动瞄准（オート照准）：在持续时间内攻击时会自动瞄准目标，可以有效提高移动射击时的精准度，屏幕中有多个敌人时会自动瞄准较近的敌人。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少2秒。该奇迹没有等级4。

自动弱点瞄准（オート弱点照准）：单人模式专用奇迹，在持续时间内攻击时会自动瞄准目标的弱点部位，屏幕中有多个敌人时会自动瞄准较近的敌人。

快速蓄力（クイックチャージ）：在持续时间内使各种蓄力射击的蓄力时间降低到60%，同时也强化连续射击的性能：击剑和射爪的连续射击持续时间增加4秒，其他神器连续射击的攻击次数增加8次。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。

射击的性能：击剑和射爪的连续射击持续时间增加4秒，其他神器连续射击的攻击次数增加8次。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。

追踪强化（ホーミング强化）：在持续时间内提高射出的子弹的追踪能力，能有效提高射击的命中率。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。该奇迹没有等级4。

穿墙弹（カベすり抜け弾）：在持续时间内使射出的子弹具有穿墙能力，在障碍物多的地形中有很明显的效果。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。该奇迹没有等级4。

无影弹（见えない弾）：在持续时间内使射出的子弹隐形不可见，特别适合远程偷袭。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒，电脑对手也不会主动躲避隐形子弹。该奇迹没有等级4。

即死攻击（即浄化つけ）：单人模式专用奇迹，在持续时间内使自身攻击具有一定几率的即死效果，攻击力越高则发动几率越高。该奇迹没有等级4。

奇迹盗取（奇迹盗り）：多人模式专用奇迹，在持续时间内使自身的各类打击动作能够盗取对手所拥有的奇迹，游戏结束后会归还给对手。

蓄力攻击（气合だめ）：在持续时间内使自身攻击力随时间慢慢增长，最高提升到1.8倍，奇迹等级越高则攻击力增长速度越快。在进行一次攻击或受到对方攻击时，攻击力增长的效果将会消失。

逆袭之天秤（逆袭リーブラ）：在持续时间内使自己所受到的伤害转化为攻击力加成，使下一次攻击的伤害增加，单人模式最高为3倍伤害，多人模式最高为2.6倍伤害，攻击命中后攻击力加成将会重新计算。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。

干扰系

黑暗（暗暗）：多人模式专用奇迹，使周围敌人在一定时间内视野处于黑暗状态。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。

干扰（ジャミング）：多人模式专用奇迹，一定时间内使周围敌人处于被干扰状态，无法看到对方的血量并且无法使用奇迹。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。该奇迹没有等级4。

弱化病毒（弱体ウイルス）：多人模式专用奇迹，一定时间内使周围敌人处于弱化和麻痹状态。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。该奇迹没有等级4。

辅助防御系

超级装甲（スーパーアーマー）：在持续时间内提升自身的防御力，使伤害降低30%，并且受到攻击时不会被击飞。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。

一瞬无敌：在持续时间内处于无敌状态，不受任何攻击的伤害，也不会受到各类异常状态。

疲劳免疫（バテしらず）：在持续时间内耐力值无限，不会出现疲劳状态。该奇迹没有等级4。

轻量化：在持续时间内使自身移动速度加倍，但冲刺时的耐力消耗也会加倍，并且被攻击时受到的伤害会增加，更容易被击飞。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。

最后之力（最后の力）：在持续时间内自身处于无敌状态且攻击力加倍，但自身HP会不断下降。使用该奇迹时，剩余HP越多，则持续时间会相应增加。

金铠之白羊（金铠エアリーズ）：在持续时间内提升自身防御力，使所受伤害减半，且免疫异常状态以及击飞效果。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少2秒。

特殊状态系

空蝉：在持续时间内，受到攻击时会自动回避此次伤害。当持续时间结束或已经回避2次时，该奇迹效果将会消失。该奇迹没有等级4。

反击（カウンター）：在持续时间内在受到攻击时会自动发动反击，且此次受到的伤害会降低，不会被击飞。在多人模式中，奇迹的持续时间会减少4秒。该奇迹没有等级4。

透明：在持续时间内使自身隐形，不会被对手看见，但被攻击时依然会受到伤害。在多人模式中，奇迹的持续时间会增加3秒。

装死（死んだふり）：被打倒后再次复活时，在持续时间内会处于隐形和无敌状态，但如果在持续时间内移动，则2秒后效果就会消失。在多人模式中，奇迹的持续时间会增加3秒。该奇迹没有等级4。

红心增加（ハート增量）：单人模式专用奇迹，在持续时间内消灭敌人后，所获得的红心数量增加到3倍。

回复系

回复：使自身在一定时间内持续回复生命，若受到攻击时会中断回复效果。奇迹等级越高则回复量越高。

濒死回复（ブレイク回复）：单人模式专用奇迹，使自己立刻解除濒死状态。

状态回复：使自己立刻解除所有异常状态。

复活之双鱼（复活パイシーズ）：在持续时间内如果被打倒的话会原地复活，并回复少许生命，奇迹等级越高则回复量越高。

道具系

道具回收（アイテム回收）：多人模式专用奇迹，使用后使舞台内出现的某个道具传送到自己所在的位置。使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。

道具投手（アイテムピッチャー）：在持续时间内提高投掷道具时的距离，并使其具有追踪效果。该奇迹没有等级4。

双重道具（ダブルアイテム）：在持续时间内，获得的回复系道具回复量加倍，状态类道具持续时间加倍，设置类道具可以使用两次。

娱乐系

播放器（Pプレイヤー）：使游戏时的背景音乐随机变化，没有实战效果。该奇迹没有等级3和等级4。

烟花（打ち上げ花火）：在自身上方放出烟花，使用该奇迹后会拥有1.5秒的无敌时间。该奇迹没有等级3和等级4。

随机奇迹（ランダム）：随机选择一种奇迹并发动其效果，但“玩偶化”和“发动轮盘”这两个奇迹不在抽选范围之内。另外，单人模式中不会抽到多人模式专用奇迹，多人模式中也不会抽到单人模式专用奇迹。

道具效果一览

在多人游戏模式中，玩家除了要合理挑选神器技能以及组合奇迹以外，还要了解道具的效果。虽然道具在多人游戏模式中是随机出现的，但在很多地形复杂便于迂回的舞台场景中，善于利用道具的一方会占据很大的优势，一次精彩的道具使用可能就会改变整个战局。

道具	原名	效果
创世纪	ジェネシス	只有在多人游戏模式中才会出现。创世纪一共有3个零件，当玩家集齐后可以进行一次射程贯穿全屏、且具有穿墙效果的射击，它的威力极大，基本上可以将满血的对手秒杀。如果玩家被打倒或被击飞的话，就会丢掉一个已收集的零件。在“天使的降临”模式中，创世纪的3个零件并不需要同一名玩家来集齐，只要队友已经集齐了前两个零件，那么获得第3个零件的玩家就可以发动攻击。
美杜莎之首	メデューサヘッド	设置后会自动对周围的目标发射出石化光线，使其处于石化状态，与单人游戏模式中不同的是，美杜莎之首是不分敌我的，使用不当的话可能会坑害到队友或是自己。
杀手之眼	キラーアイ	设置后会自动向周围的对手发射飞弹，不会攻击自己和队友。
缩小豆	缩みの豆	获得该道具后会在一定时间内处于缩小状态，因为中枪面积减小所以更容易避开敌人的攻击，但自身的射程也会因为缩小而受到一定影响。攻击力和移动速度并没有任何变化。
无敌之力	无敌の力	获得该道具后在短时间内处于无敌状态，不受到任何伤害和负面状态的影响，如果被对手射击的话还会将飞弹反弹回对手。
伊卡洛斯	イカロス	获得该道具后，在一定时间内身后会有小天使伊卡洛斯协助玩家进行攻击。
后方盾牌	バックシールド	获得该道具后，在一定时间内自身正后方会出现一面盾牌，帮助玩家抵御来自身后的攻击。
急速蓄力	急速チャージ	获得该道具后，在一定时间内蓄力射击所要求的时间大幅度缩短，但射击的威力也会相应降低。
速度之靴	スピードブーツ	获得该道具后，在一定时间内会提升自身的移动速度。
自动回避	自动回避	获得该道具后，在一定时间内受到攻击瞬间会自动使用回避动作，但玩家如果已经处于其他动作的硬直状态下将不会发动自动回避。
吹飞炮	ふっとばし炮	获得该道具后，在一定时间内会增强自身攻击的击飞能力，击中对手后更容易将其击飞，且击飞高度有所提升。
毒之手札	毒のおふだ	获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加中毒效果。
麻痹手札	麻痹のおふだ	获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加麻痹效果。
石化手札	石化のおふだ	获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加石化效果。
燃烧手札	炎上のおふだ	获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加燃烧效果。
冰冻手札	冰结のおふだ	获得该道具后，在一定时间内会使自身攻击附加冰冻效果。
冰冷护腕	冷却ブレスレット	获得该道具后会在一定时间内处于被冷气包围的状态，使周围的对手被冰冻。
旋转铁锤	スピンハンマー	获得该道具后，在一定时间内会出现一个围绕自身旋转的带刺铁锤，当对手接触到铁锤后就会被击飞同时受到伤害。
大龙卷	大龙卷	投掷后会召唤出一场龙卷风，对范围内的对手造成伤害并使其逐渐被吸入龙卷风中心位置，在龙卷风中心的对手会被高高吹起，一定时间内无法自由行动。
毒雾瓶	毒の雾	投掷后会使一片区域内出现毒雾，进入该区域的敌我玩家都会处于中毒状态。
大力神之足	アトラスの足	使用后会召唤出大力神之足，不断踩踏面前的敌人，每次踩踏都会造成伤害。
爆弹	爆弹	投掷后会在一片区域内发生大爆炸，对范围内的对手造成伤害。
十字爆弹	十文字爆弹	投掷后会造成十字形区域的大爆炸，处于十字形区域中央的对手将会受到更高的伤害。
飞跃爆弹	ジャンプ爆弹	投掷后会在一片区域内发生大爆炸，使范围内的敌我目标都因冲击力而高高跃起，但只有对手才会受到伤害。
扩散爆弹	スマート爆弹	投掷后会在一片区域内呈球状扩散爆炸，处于爆炸范围内的对手不但会受到持续伤害，且在爆炸持续时间内不能行动。
反弹爆弹	バウンド爆弹	投掷后会先在地面或墙壁反弹，然后发生爆炸，对范围内的对手造成伤害。
爆裂火箭	爆裂ロケット	使用后爆裂火箭会先飞到上空，在数秒后对这片区域内的对手造成伤害。
爆裂枪	爆裂枪	投掷后会沿直线飞行，接触到目标后会爆炸，对范围内的对手造成伤害。
茄子爆弹	ナスビ爆弹	投掷后会使范围内的对手变成茄子，一定时间内不能攻击，但可以自由移动。
天麸罗爆弹	天ぷら爆弹	投掷后会使范围内的对手变成天麸罗，一定时间内不能攻击，但可以自由移动。
制裁之雷	裁きの雷	使用后会在一片区域内制造落雷效果，对范围内的对手持续造成伤害。
弹簧踏板	ジャンププレート	设置后会使踩上踏板的玩家高高跃起，与舞台场景中的绿色自由跳板的效果类似。弹簧踏板在设置后会存在一段时间，无论敌我玩家都可以使用这个踏板。
巨人踏板	ジャイアントプレート	设置后会使踩上踏板的对手体型变大，更容易被瞄准，巨大化状态的对手并没有得到任何能力增强。
魔界的树木	魔界の树木	使用后会设置一棵巨大的植物，阻挡住双方的视线，并且可以抵挡攻击。但该植物并不影响双方玩家的正常通行。
捕获陷阱	キャプチャーサークル	设置后会使踩上陷阱的对手在一定时间内不能移动，但可以进行攻击。
落穴	落とし穴	设置后会使踩上落穴的对手在短时间内不能行动，并受到伤害。
弹药盘	マグナムマーブル	该道具不能捡起，攻击它会使其爆裂，变成多个子弹攻击对手，子弹遇到墙壁时会反弹。
炸药箱	爆药箱	该道具不能捡起，攻击它会使其爆炸，对范围内的对手造成伤害，不会误伤己方。

章节攻略

第1章 パルテナ再临

封印了25年的美杜莎再次复活，彼特奉女神之命再次出征讨伐敌人。作为游戏的第一关主要是熟悉一下系统，几乎没有难度。空中战都是些普通的杂兵，可以轻松解决。降落后来到一条直线街道，沿路击杀杂兵直走就能来到神殿前。注意攀登楼梯的时候会有铅球滚落，还好楼梯两边有足够的空间躲过。

BOSS ツインベロス

地狱双头犬的实力比较弱，而且HP很少，除非是9.0难度，否则只要集中火力射击便能轻松消灭。比较有威胁的是冲撞攻击，难度越高追向性会越强，连撞的次数会越多。冲撞完后它会瘫倒在地上，这时候是绝佳的进攻时机，不过高难度下它会很快起身。

第2章 魔王とマグナ

空中战结束后直接降落到城堡的阳台，在城堡内要找到并攻击类似祭坛的柱子才能打开通往下一个房间的门，途中有一种大骷髅头的杂兵，它们吐出的巨大铁球会阻挡攻击，但只要我们不用射击攻击它们就会原地不动，走上前格斗即可。走到半路会遇到マグナ并与他一同并肩作战。消灭掉房间内的杂兵后继续一起前进。温泉房间外面的通道尽头有一个宝箱，打开之后会触发陷阱进入杂兵战，胜利后还是能拿到宝箱里的奖励。按照箭头的提示前进即可进入BOSS战。



BOSS 魔王ガイナス

マグナ的存在为这场战斗带来不少便利——特别是高难度下。魔王的远程攻击方式丰富，但相对于靠近后他使出的范围攻击来说还是很好回避。远距离下魔王除了射击之外还会用滑铲迅速靠近彼特，躲开之后可以追击。另外，魔王的万有引力比较令人头疼，一旦吸住会大大限制彼特的移动能力——这也是拉开距离战斗的原因之一。

第3章 ヒュードラーの首

空中战首次出现BOSS等级的怪物——三头龙许德拉（ヒュードラー）。许德拉使用蓄力攻击的时候，瞄准它的头部打可以中断其蓄力。三个头都破坏掉便能将其击落。

按照绿色箭头的提示前进，路上的敌人如果高难度下打不过可以绕过它们离开。利用跳板连跳翻过围墙之后，斜坡上会出现怪物瓶子，破坏掉能拿到后面要用的钥匙。按照指示前进，解开小型斗技场外面的锁进去，发生小BOSS战——许德拉的其中一个头部，其实只是体型稍微大一点的杂兵，高难度下它的攻击稍微难躲。胜利后继续前进，很快便能进入BOSS战。

BOSS 再生ヒュードラー

BOSS平时的攻击方式主要是火焰弹和落地后会扩散开来的水球，只顾着进攻很容易被扩散开的水球打中背后。许德拉潜水之前会在空中放出几个火球，将火球打到海里去能把他炸上岸，这时候的许德拉几乎是任人鱼肉的状态。另外，BOSS蓄力攻击准备时间很长，这时同样是输出的绝佳时机，对其头部造成一定伤害之后可以中断它的蓄力。

第4章 死神の视线

空战部分比较简单，进入山洞的时候只要当心石柱。降落后山洞内到处有死神巡逻，死神虽然不是强大到无法击破但初期最好别惹它们。地面战开始后很快就会在一条狭窄的走廊看到巡逻死神，利用走廊两边的凹处躲过它们吧。通过了城堡外周有螺旋机关的道路之后往右走能发现一个房间，将里面的石头推下去触发机关离开。通过了光之滑道来到一个有钟摆铡刀的房间，房间下层非常危险，但如果之前触发的石头机关能帮我们在下层找到金牛座房间。接近终点的时候还会遇到死神巡逻的房间，同样别惊动它们，被死神围攻一点好处都没有。

BOSS ビック死神

战场是一个两层的圆形场地，死神踩踏的伤害判定很大，在地面战斗非常不利。开场后第一时间找楼梯往二楼跑，先确保别让死神踩到。从二楼攻击死神头部，如果发现他举起镰刀就别管什么往下层跳。当死神的攻击完了之后马上回去上层继续攻击，只要重复这个步骤便能轻松解决这个BOSS。

第5章 パンドーラの罠

这次空中战要入侵潘多拉（パンドーラ）的居城，擅长使诈的潘多拉在入侵的路上设置了很多地形机关，而且还有分岔路，还好选错了不会有任何影响。

迷宫中一些平台的边缘如果有绿色箭头标志的话，利用冲刺能从这些边缘跳出去。来到潘多拉的居城还是各种陷阱，刚入侵不久就会遇到两个有五扇门的房间。两个房间的出口都是从右数起第二扇门。来到赛车场的房间，驾驶战车ビートル清理干净场地内的敌人，然后出现提示离开。利用战车的加速从出口外面的斜坡冲上去，可以在高处的平台上拿到宝箱。BOSS战前最后一段路是透明的，利用射击能看到这些隐藏道路的位置。

BOSS パンド-ラ

潘多拉的攻击招式比较少，将她吐出来的铁球打回去能对她造成较大的伤害。战斗进行到一半的时候发生剧情，黑彼特出现并加入战斗。不过他的目标也是对付潘多拉，所以集中火力消灭BOSS即可结束战斗。

第6章 黒いピット

开场后马上与黑彼特（黒いピット）在空中展开激战，不停地攻击黑彼特能获得心形奖励。击退黑彼特后还要消灭一批冥府军才能降落。

来到一个废墟的神殿广场，画面提示有4个地方可去。因为4个地方都要探索一次，所以顺序不重要。前两次搜索的地方只会出现杂兵，后两次会遇到黑彼特，而出现的地点决定他所持的武器。击退他两次之后回到中央广场，回复之后踏上螺旋滑道便能进入BOSS战。



BOSS ブラックピット

黑彼特使用的武器是弓箭，因为他飞行不需要女神的帮助，所以经常在场地外面狙击彼特，当然并不影响我们的进攻。黑彼特的攻击招式可以说跟主人公一样少，但高难度下攻击意识很强，注意回避即可。如果有玩过联机模式的话，对付并非难事。

第7章 深海に潜む神殿

要进入冥界必须先获得某样道具，为此，彼特奉女神之命去深海神殿找美杜莎的干部“魔神タナトス”。于是，帕尔蒂娜借助海神的力量让大海分裂出一条通道让彼特入侵。这里的空战难度明显较之前提高不少，其中水母型的敌人必须用格斗才能消灭。入侵的过程也比较长，注意保留体力。

深海神殿中有不少能令人冻结的敌人，如果不小心被冻结了要快速摇动滑杆挣脱。从升降梯出来后在弯曲的通道上看到宝箱，其实是外形非常猥琐的怪物宝箱。能高速移动到彼特身边然后使出“百裂脚”，而且伤害还高得吓人。第二个宝箱前面的路会下塌，从下方的区域绕道回来才能拿到那个宝箱。迷宫最后一段路是站在移动平台上通过悬空的走廊，前进的路上出了障碍物之外还有不少敌人，比较考验玩家对走路和奔跑操作的熟悉程度。到达尽头并完成一场杂兵战后进入BOSS战。



BOSS 魔神タナトス

作为美杜莎干部的魔神会使出各种各样的变身，除了平常所见的形态之外还有剑、水壶、蝙蝠、大脚丫四种形态。剑形态下攻击范围很广，而且还有小剑妨碍我们的攻击。水壶形态会不断吐出骷髅，用格斗能将这些骷髅打回去。比较令人头疼的是大脚丫形态，移动速度很快，攻击范围也大，高难度下还会追踪，对付这个形态不仅要找准回避时机，而且还要避免过多无谓的跑动，因为这样会消耗掉彼特的耐力。

第8章 天かける星贼船

本来要到跟美杜莎决战的时刻了，但很遗憾帕尔蒂娜告诉彼特一个很坏的消息，就是三种神器之前被星贼们偷走了，现在要去拿回来。空中战部分主要是入侵星贼船，星贼船本体不需要攻击，撑过一段剧情之后即可进入船内。

船内敌人的战斗力明显强化了不少，还好有不少道具可用。某个圆形的房间地板下可以看到宝箱，用格斗攻击房间里的两个按钮即可打开这块玻璃，不过三个宝箱中有两个都是陷阱。迷宫没有太多岔道，按照提示前进便能抵达BOSS房间。

BOSS 星兽クラ-ケン

星贼船船长还没说几句能令人听懂的台词就被路过的巨大乌贼吞了。刚开战的时候，星兽只会在场地四周伸出触手，先将这些触手各个击破。通过画面边沿的黄色提示可以马上判断触手要在哪个方向攻击，从而进行回避。所有触手都破坏掉之后，乌贼会露出头部本体。本体有墨汁炮和水柱等攻击方式，基本上用翻滚都能躲开，而横扫水柱只能看准时机进行回避。

第9章 决战！ メデュ—サ

取回了三种神器终于可以与美杜莎决战了。本章的武器限定为三种神器中的弓箭，所以不用担心装备跟不上。不过这把弓箭比上不足比下有余，很难有更好的发挥。空中战的最后会出现小BOSS，先破坏掉它身上黄色发光的部位，然后坚持一段时间后黑彼特会将它踢飞，进入地上战。

本章地上战部分很长，首先就是BOSS三连战，分别是之前遇到过的潘多拉、双头犬、许德拉。每解决一个BOSS后都能回来这个温泉进行回复，消灭完三个BOSS还有一大段路要走。其中有类似第五章那样的隐藏路线，但不能用射击来确认位置，还好踩下这个区域入口附近的按钮，这些隐藏通道就会有光点表示出来。迷宫最后一部分还会出现一种“天妇罗使”，被它们的火焰打中会在一定时间内变成炸天妇罗。这个状态被它们吃掉会马上GAME OVER。

BOSS 冥界女王メデ-ユサ

空中战一开始先要躲过美杜莎的陨石并靠近她，成功接近后便可以对她发起攻击。瞄准她的头部攻击一段时间后，她的头部会露出狰狞的独眼，然后离开身体飞出来。这时仍然要不停地对她进行攻击，当她的头部重新飞回身体上的时候，瞄准眼睛一轮便能将她击败。

第10章 願いのタネ

空战部分要小心岩浆的喷发，后半部分出现分支路线，一边是从山洞进入，而另一边是直接从熔岩地带前进，选择不会对后面的流程有任何影响。

登陆后按照提示前进，迷宫中有很多岩浆地带，尽量不要在狭窄的地方战斗。穿过第一个房间后能在祭坛上找到战车，驾驶战车可以利用跳板加速冲到对面的高台上，高台路线的尽头能拿到宝箱，而且机会只有一次。如果失误了只能下次重打这关的时候再去拿了。

BOSS 圣鸟フェニックス

圣鸟总是在场地的外围飞行，选用的武器对战斗的难度影响很大，像射爪之类的短距离武器和巨塔这种连射差的打起来会比较吃力。而狙杖、弓箭则非常轻松。圣鸟在空中会使用各种火球攻击，注意回避即可。张开翅膀出现蓝色气流的动作表示将要使出龙卷风，别走太近就不用担心。威胁最大的招式莫过于火焰冲刺，几乎没可能跑掉，只能靠场地正中央的跳板或者紧急回避躲开。战斗的时候别无谓地乱跑，浪费气力会严重影响到回避行动。

第11章 自然王ナチュレ

为了争夺愿望之蛋的碎片，人类之间发起了大规模的战争。自然王因为无法忍受人类的行为而使用初期化爆弹打算将一切都破坏回归大自然。空中战部分主要是剧情演出，没有特别要注意的地方，爆弹爆炸后在形成了巨大的茧，进入到茧的内部开始地上战。

按照箭头的提示，沿路消灭敌人就可以前进。途中还能看见茧里面的幸存者，解救他们出来可以获得道具奖励（主要是回复道具）。自然军的实力比之前遇到过的冥府军要强大得多，其中一种名为クルリンポ的敌人比较棘手，当它们变成绿色的时候会使用远程攻击，我们必须用近战才能对其造成伤害，反之，变成红色的时候就要用射击。从温泉出来后遇到分岔路，继续按照画面提示前进便能找到BOSS。

BOSS 剛力のロッカ

BOSS的弱点是背后的红心。平时很难绕到他的身后去，还好就算攻击其他部位也能造成伤害。BOSS主要的攻击手段有滚动和投掷火焰岩石，HP扣减了一定程度之后招式会更加迅猛。滚动和人肉飞弹在高难度下追踪性很强，不过成功躲开之后有机会攻击到BOSS的背部，它的弱点一旦受到攻击会突然瘫下来一段时间，这时候可以抓紧机会输出。

第12章 初期化爆弹の恐怖

这一章要阻止初期化爆弹的坠落以及破坏自然王的初期化爆弹要塞。空战遇到初期化爆弹的时候，首先要将爆弹底下的5个绿色核破坏掉，随后爆弹露出核心，将其破坏掉就能阻止核弹的爆发了。



降落到要塞开始地面作战，这里能算得上是自然军的大本营了。经过了第一个区域之后能找到机器人ギガス，不过清理掉圆形斗技场上的敌人后就无法用了。这一章开始出现一种能发射两根光束的植物，而且被击倒一段时间后会从土里再生长出来，要击倒三次才能破坏，因为破坏之后一般能拿到回复道具，不要放过。

BOSS 初期化爆弹ジェネレ-タ-

核心部分被甲壳包裹着，要先想办法处理掉这个甲壳。场地内有4个杂兵，当杂兵走近核心的时候，可以利用射击将它们打到核心部分的下方去。这样便能在很短时间内解除核心保护，此时集中火力攻击核心即可获胜。

第13章 月の静寂

月之神殿的守卫非常森严，所以空战的敌人数量很多，入侵路线也有很多陷阱机关，要及时躲开或者破坏掉。

进入神殿内部开始地上战，迷宫里面出现很多敌人的立体影像，当然，只是立体影像没有任何危害，但不少真的敌人夹杂在这些影像中，而且很喜欢等彼特经过立体影像之后才出现，所以要时刻注意画面上的危险提示。在光之滑道上前进的时候要留意脚下的滑道是不是蓝色的，如果突然变成粉红色那尽头肯定有危险，前进时如果看到滑道附近有紫色的石头，攻击一下让其变成蓝色滑道才会连接起来。通过滑道区域后进入镜子房间，从镜子中找到房间的隐藏道路和隐藏机关便能继续前进。进入BOSS战前会触发与黑彼特的强制战斗，跟之前第六章所见的没有太大变化，用同样的方法放倒他就可以了。



BOSS 静寂のアロン

开战后场地会变得漆黑一片，无法看到BOSS的位置。不过BOSS发过来的炮弹依然看得一清二楚，所以不能四处乱跑，专心回避BOSS的攻击同时尝试向各个方向攻击，依靠声音能判断出BOSS的方位。如果是追踪性好的武器，甚至连瞄准都省了。另外，很多时候BOSS还会自己跑到彼特的身边，所以就算不去找他，准星也有可能突然变成格斗判定，不用犹豫地抽他即可。

第14章 电光石火の激突

自然军的主将エレカ和魔神タナトス展开了激战。一旁围观的我们除了要对付杂兵之外还要小心她们突如其来的偷袭，战斗经过一段时间后，魔神会被打倒，而彼特便开始追击元气大伤的エレカ来到了雷云的神殿内部。

地上战前进的时候要小心神殿内的地形陷阱，按照指示前进，途中会有几场强制战斗。经过了光之滑道之后来到一个类似祭坛的房间，清理了房间内的敌人后，房间两边的石球推下去令中央的祭坛起风，躲过电网利用风力去上面一层。最麻烦的是三层半圆形房间中的杂兵战，场地内有放射电流在不停移动，还好房内有自动回避的道具以及炸药，多少能缓解一点压力。

BOSS 电光のエレカ

エレカ强大之处在于其移动速度，一靠近她就会马上拉开距离然后用各种弹幕还击，简单粗暴的大范围闪电更是令我们完全没有近战的机会。所以推荐拉开距离进行射击。造成一定伤害后エレカ会在场地中台集能量，然后围绕场地放出电网，之后转化成炮弹攻击彼特，如果事先准备了奔跑不会累的奇迹，战斗会轻松很多。

第15章 谜の侵略者

本章要对付突如其来的外星侵略者军队オ-ラム军。空中战部分在太阳神ラ-ズ的帮助下进入了浮游大陆，虽然外形不一样但敌人的攻击模式跟自然军差不多，没特别要注意的地方。

在浮游大陆降落后，按照地图指示前进。路上有很多会召唤杂兵的红色核心挡道，穿过温泉房间后能乘坐战车，利用战车的加速能力和跳板飞到对面的高台上拿宝箱，位置要控制好，不能飞过头了，而且一旦掉下悬崖，车就没了。来到利用光之滑道前进的区域，在第二个平台上有个机关千万别攻击——如果不想遭到残酷地反击的话。

BOSS オ-ラム大陆の核

这场战斗要破坏掉场地中央的核心装置。装置周围有旋转的钢板，而下面还有迎击炮台。弹速够快的武器或者拥有穿透能力的巨塔在这场战斗中有很好的发挥。BOSS的攻击手段除了炮台之外，还会产生引力将彼特吸引过去造成伤害，地面也会随机出现放电的区域。炮台虽然能够破坏，但会不断再生，建议集中火力攻击核心就好了。

第16章 オ-ラムの惊异

这场战斗正式对オ-ラム军发起进攻，空中战的场景移动速度很快，看准稍纵即逝的机会破坏舰上的绿色核心就能将战舰击沉。空战后半段有绿色的"流星"坠落下来，当心别被砸到。最后在哈迪斯的"帮助"下，彼特成功侵入了敌人的要塞。

要塞内部的陷阱很多，比如漏电地板或者落穴等，而敌人则基本上是冥府军的加强版。圆形走廊中有一辆战车不断来回驶过，无法破坏的，借助走廊两旁的凹处躲避吧，留意其中一个凹处的墙壁中能发现裂痕，破坏后能拿到宝箱。圆形的旋转房间中能拿到球形机器，驾驶机器消灭掉场地内的敌人后继续前进，利用特殊能力可以安全穿过陷阱走廊。

BOSS オ-ラム要塞リアクタ-

这次在三条光之滑道上跟BOSS战斗，因为在滑道上既不能随意移动也不能回避，所以对方的攻击能不能打中自己都只能听天由命，集中火力攻击核心部位就行了。光之滑道一共有3条，每条的轨迹不一样，但是唯一有一处是三条并列的，换言之可以切换到别的滑道上，每次到这个地方换一次线可以大大降低被瞄准的几率。

第17章 新生オ-ラム

这一战要彻底将オ-ラム军赶出银河系，所以还要入侵要塞一次オ-ラム的要塞。空战消灭掉一批杂兵后来到核心部，集中火力射击即可。就在核心部的外壁出现缺口的一瞬，ラ-ズ冲了进去占领了内部。从而获得了操纵オ-ラム军的强大力量。另一方面，彼特的飞翔之奇迹已经到了极限，帕尔蒂娜为了保护他不得不将奇迹中断。彼特随即往地球掉了下去，此时自然王赶紧派出了自己的部队去接彼特。

用滑杆控制彼特降落到大石头上即可进入下一部分（如果无法成功降落会直接GAME OVER）。地上战部分完全是在平台上迎击敌人，平台会更换两次，第一次更换之后敌人会降落到平台上来，而第二次平台由伊卡洛斯拖动，伊卡洛斯一共4只，如果都被击落会马上GAME OVER。

BOSS オ-ラムラ-ズ

战斗的第一阶段先要破坏掉核心跟外界的绿色连接点，这样才能解除ラ-ズ的防卫，然后集中攻击他。BOSS的攻击中比较棘手的是火圈，生成一个火圈包围平台然后缩小，只能依靠中央的弹跳板以及紧急回避来躲开。节点被破坏后BOSS还会追加小范围爆炸火球攻击，看准落点远远地躲开即可。

第18章 三年の岁月

先操作小女孩前进，剧情后换成了操作小狗，继续按照提示前进（几乎没有分岔路）。从教堂二楼的狗洞出去后发生剧情，这时候可以操作マグナ，此时可以进行战斗了。マグナ没有射击攻击，但攻击力超强，而且流程中没有他打不到的敌人，稍微要注意的敌人是体型较大的丘比特和围栏型的敌人。按照地图提示很快便能到达BOSS战地点。



BOSS ビットのからだ

玩家操作时能用什么招，这个彼特就能使出同样的攻击。也就是说实际上这个BOSS的招式很少，而且装备的武器是弓箭，利用回避躲过他的弹幕靠近后可以用格斗轻松压制他。战斗胜利后彼特重新拿回了自己的身体，进入空中战。抵达天使大陆后本章结束。

第19章 光の战车

为了突破天使大陆外层的结界，彼特决定去借助光之战车的力量。在自然王的帮助下，彼特进入了光之塔。

很漫长的一关，光之塔一共十六层，每一层都有各种各样的机关或者敌人等待着，而且回复道具相当有限。比较难的是第五层的S型斜坡，不断有铁球从上方滚下来，要看准时机利用斜坡上的跳板才能躲开；第九层的房间不断有风力把人往悬崖里吹。第十层驾驶战车，终点部分要加速才能跳过去；第十二层杂兵战的场地周围是悬崖，战斗的时候不要失足掉下去。第十三层是一个立体迷宫，搜索一下能找到不少好的道具。到达第十六层之后终于可以泡温泉了，而后面就是BOSS战。



BOSS 战车の主

这场战斗是乘坐马车在赛道上的决斗。玩家要操作战马边躲开BOSS的攻击边给予反击，理论上只要不呆在BOSS的正后方就能躲过大部分的攻击。BOSS受到玩家的攻击会慢慢降低速度，当玩家赶上去之后就可以进行格斗战了。而假如玩家的速度超过了BOSS,后者会马上加速跑到玩家的前面去，如此循环。值得一提的是，虽然在马上但还是有回避动作的，眼看着一些攻击躲不过的话，试试推滑杆进行回避吧。

第20章 女神の魂

这关要利用光之战车突破天使大陆的结界。乘坐光之战车的时候无法用触屏调整攻击准星，但前方的两匹马是具有攻击判定的，能直接将一些杂兵撞死。只要后面的彼特没被攻击到就不会受到伤害。

从天使大陆着陆后，按照地图提示前进即可。敌人都是天界军的同伴，按照地图提示前进。地牢中有一扇上了锁的门，钥匙要在下方的地洞中寻找。离开牢房后再过几场强制的杂兵战就能进入BOSS战。

BOSS 女神パルテナ

战斗开始后自然王会提示玩家不要攻击帕尔蒂娜，怪物的真身藏在她头顶的黑雾中。女神的招式不多，不过难度高的话追踪性很强，一边躲开女神的攻击一边给予控制她的怪物反击吧。受到一定程度的攻击之后怪物便会露出真身，但是女神还没恢复，而且还会拿女神当人质。注意这场战斗不能将女神的本体杀死，否则直接GAME OVER。

第21章 混沌の狭间

女神的灵魂最终还是被混沌使者抢走了，追踪它进入混沌的狭间。这一关的空战会发生很多奇怪的事情，比如突然全身黑化，被莫名奇妙的杂兵挡住视线等等。经过一段探索之后终于发现了混沌使者，开始追击。敌人的移动速度很快，很难瞄准，但老是自己飞到彼特身边挨格斗。沿路边清理杂兵边追击就行了，混沌使者最后会自己撞到岩石上，看准这个机会给他一枪即可。

降落后要在这个岩石平台上迎击敌人，敌人一共分13批进攻，其中有不少具有即死攻击的，回复道具的数量也不多，追求稳定发挥吧。第8批敌人击退后黑彼特会加入战局，两人一起击退所有敌人后进入BOSS战。

BOSS 混沌の遣い

自然王将整个场地封印了起来，防止这只东西再次逃跑，这时可以合两人之力消灭它了。BOSS的移动速度极快，即使用追踪性强的武器也很不容易摸到它。可以考虑拉近距离格斗。黑彼特虽然是来帮忙的，但他的攻击会伤到我们，所以也要小心。战斗胜利后发生剧情，控制彼特去接住黑彼特，成功之后本章结束。

第22章 烧け落ちた羽根

为了报答彼特的救命之恩，黑彼特决定去帮助彼特治疗被烧毁的翅膀。因为黑彼特飞行没有时间限制，所以这关几乎全程是空战。击破了一批杂兵之后出现小BOSS噬魂者。战斗时先将噬魂者身上的泡泡破坏掉，然后噬魂者的嘴巴会露出粉红色发光的弱点，集中火力攻击那里便能将其击败。再消灭一批杂兵后进入BOSS战。



BOSS 邪神パンド-ラ

由于接近了复活之泉，原本被黑彼特吸收了的潘多拉也借机复活了。战斗分两个阶段，第一阶段跟以前一样，将她吐出来的球打回去便能对其造成重创。BOSS受到一定伤害之后发生剧情，她会露出真身继续战斗。除了会使用弹幕攻击之外，她还会在场地中召唤出很多宝箱，不过十有八九是陷阱，走过去就是各种异常状态的炮弹一顿招呼。不过当中确实有极少数能拿到道具，所以还是有去尝试一下的价值。潘多拉的血量很多，如果觉得很快就将她打倒了那只是因为……她在装死而已。

第23章 决战！ハデス

选关画面上显示强制使用三种神器，但实际上只是空战部分限定而已，因为地上战部分有很多射击无效的敌人，因此建议大家用性能平均点的武器出战。装备了三种神器的彼特去挑战哈迪斯，消灭一批杂兵之后进入BOSS战。不过这场战斗大部分时间只是剧情而已，哈迪斯最后会一口气将彼特吸进肚子里。

进入地上战部分，彼特的装备也换回了普通装备。路上遇到的绿色果冻状平台受到攻击后会降低，一段时间后会还原。按照提示前进即可，出现光之滑道的地方记得往回走一次，途中不要换线便能找到水瓶座的房间。



BOSS ハデスの心脏

这个BOSS算得上玩到现在为止最猥琐的BOSS，明明是个心脏却扭着屁股在迷宫里到处溜达。战斗的场地类似于《炸弹人》的迷宫——之所以这样说是因为BOSS召唤出来的分身发生爆炸的时候，爆炸的范围就跟《炸弹人》的炸弹一模一样。BOSS的分身会冒出黄色的气体，除了会爆炸之外，被撞到了同样会受伤。除了召唤分身之外，BOSS还会埋下地雷，前进的时候注意脚下吧。BOSS的本体受到大伤害的攻击会暴走，速度极快还追着彼特撞过来。因为场地狭窄的原因，只能依靠紧急回避来躲开它的撞击。

第24章 三つの试炼

哈迪斯一战中三种神器已经损坏，只能去拜访神器之神拿新的神器了。空战的敌人种类和数量很多，除此之外没有特别要注意的。地上战部分是BOSS RUSH，按照提示前进的同时还要对付之前出现过的BOSS，它们分别是第十章的圣鸟フェニックス，第八章的星兽クラ-ケン和第十一章的刚力のロッカ。全部都解决后进入BOSS三连战。三连战的第一场是マグナ和第二章的魔王カイナス，カイナス的攻击比只会近战的マグナ要猛烈得多，建议先击破它。第二场是假的女神帕尔蒂娜，这次的女神确实是假的，直接攻击她本体就行了，战斗胜利后进入第三场。

BOSS 真・三种の神器

BOSS的攻击范围非常夸张，威力最强的攻击甚至能将彼特站着的平台炸掉一半。看见它开始蓄力而且地面冒出红光的时候要第一时间往安全地带跑。难度不高的话几下攻击就能将它打沉，但高难度下要做好打持久战的准备，跑步不会累或者加快蓄力速度之类的奇迹都能为战斗带来不少帮助。

第25章 战いに终止符を

本关的武器限定是真·三种神器。开场的时候还是杂兵战，利用蓄力攻击产生的爆风可以轻松消灭。不久后哈迪斯就会出现。

战斗分多个阶段，第一阶段是边看剧情边对哈迪斯攻击即可，注意哈迪斯如果变成龙卷风之后要马上往画面两边多，被卷到了会受到多段伤害，而且龙卷风会吸两次，不要以为躲过一次之后就没事了。

第二阶段变成为“高速模式”，蓄力攻击没有了爆风但不会有太大影响，跟随着画面切换，将哈迪斯脚上的炮台以及背部的人脸全部破坏掉即可。

战斗进入第三阶段，神器切换成“格斗模式”正面迎战哈迪斯。先将他身上的炮台都破坏掉，手掌上放出引力的黑洞也要破坏，不久后他就会露出白色的核心，集中火力攻击将核心破坏后进入剧情。

哈迪斯的偷袭成功将真·三种神器破坏掉，彼特也因此被甩了出去。下落的过程中要控制彼特的降落地点准星和目的地重合。成功降落后哈迪斯开始蓄力，这时要用触摸屏控制准星瞄准哈迪斯让画面上方的槽开始积蓄，在哈迪斯蓄力完成之前蓄满的话便能进入剧情（失败则GAME OVER）。最后阶段要拿起神器蓄力攻击，在蓄力完成之前要控制彼特躲过哈迪斯的激光扫射，蓄满之后按L键便能给予哈迪斯最后一击！

全成就达成方式一览

本作一共有360项成就，在游戏中以“宝物库”的形式体现出来，按照难度由低到高依次为“女神帕尔蒂娜的宝物库(女神パルテナの宝物库)”、“自然王娜邱蕾的宝物库（自然王ナチュレの宝物库）”和“冥府神哈迪斯的宝物库（冥府神ハデスの宝物库）”。当玩家达成某项成就所要求的条件时，就会开启相关宝物库中所对应的拼图碎片，同时该碎片四周的成就达成条件也会显示出来，供玩家进行挑战。

与PS3和PSV游戏中的奖杯不同，本作中的成就往往都包含有各种奖励，这对玩家的诱惑力更大，比一味收集奖杯要更有趣一些。其中需要注意的是包含有“解锁”二字的奖励内容，比如【解锁神器】、【解锁奇迹】等等，这些成就涉及到游戏的解锁要素，是玩家必须要完成的任务，如果没能完成这些相关成就的话，会影响到玩家的正常游戏流程。至于非解锁要素的成就就无关紧要了，如果玩家不愿意花过多精力去进行收集的话，也可以无视这些成就。

为了便于玩家浏览查询，笔者将游戏中全部360项成就进行分类整理，玩家通过不同的分类标签就可以轻松找到相关联的成就，这样的话可以有目的性地一次挑战多项成就，从而提高效率。

第1章 パルテナ再临

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】濒死回复Lv1	4分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】自动瞄准Lv1	7分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】地雷Lv1	消灭100个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【玩偶】ミック	获得1000以上的红心过关
帕尔蒂娜	【玩偶】スピンハンマ-	使用神器“狙杖インサイト”打倒Boss“魔兽ツインベロス”
哈迪斯	【红心】8000	在Boss“魔兽ツインベロス”还未咆哮之前将其打倒

第2章 魔王とマグナ

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】神弓フォ-チュン	10分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】轻量化Lv1	13分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】卫星ホ-ミングアイ	使用卫星类型的神器过关
帕尔蒂娜	【玩偶】见えない射爪	难度2.0以上时，满血状态过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】神弓サジタリウス	进入射手座房间
帕尔蒂娜	【音乐】マグナのテ-マ	难度5.0以上时，在マグナ未被打倒之前打倒Boss“魔王ガイナス”
帕尔蒂娜	【玩偶】玛格纳	使用神器“击剑マルチシュ-タ-”打倒Boss“魔王ガイナス”
哈迪斯	【玩偶】マグ-	难度5.0以上时，利用冲刺打击动作打倒Boss“魔王ガイナス”

注 “解锁神器”指的是当玩家完成该成就后，就可以在单人游戏和多人游戏中有希望得到该神器作为战利品，在未解锁该神器前是不可能得到它的；除此之外，玩家在神器融合选项中也可以正常融合成为该神器，在未解锁该神器前融合结果显示为“×”，不允许玩家进行融合。

第3章 ヒュ-ドラ-の首

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】一瞬无敌Lv1	10分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】3章 炎の街	13分钟以内过关
哈迪斯	羽毛笔	难度9.0时，使用击剑类型的神器过关
娜邱蕾	【奇迹】疲劳免疫Lv2	空中战场景时，将Boss“三ツ首龙ヒュ-ドラ-”的两个头同时破坏
帕尔蒂娜	【奇迹】蓄力攻击Lv1	使用神器“豪腕アイアンボマ-”打倒Boss“再生ヒュ-ドラ-”
帕尔蒂娜	【奇迹】自动瞄准弱点Lv1	难度5.0以上时，在濒死状态下打倒Boss“再生ヒュ-ドラ-”
哈迪斯	【玩偶】冥界ガ-ディアン	难度7.5以上时，在没有误中紫色光球的状态下打倒Boss“再生ヒュ-ドラ-”

注 “濒死状态”指的是在单人游戏中，当主角受到致命伤害后体力槽会在一段时间内消失不见，此时受到任何伤害都将被打倒，濒死状态会在一段时间后恢复，体力为最低，受到攻击后会再次进入濒死状态，且此次濒死状态的恢复时间更长。

第4章 死神の视线

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】流星Lv1	14分钟以内过关
帕尔蒂娜	无	17分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】4章 死神砦	难度5.0以上时，使用巨塔类型的神器过关
哈迪斯	【玩偶】ボックンズム	难度9.0时，消灭200个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】豪腕タウラス	进入金牛座房间
帕尔蒂娜	【玩偶】ビッグ死神の破掌	使用神器“咒いの破掌”打倒Boss“ビッグ死神”
哈迪斯	无	在从未到达2层高台的状态下打倒Boss“ビッグ死神”

第5章 パンド-ラの罠

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】回复Lv2	15分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】5章 トラップダンジョン	18分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】狙杖っぽいなにか	难度2.0以上时，使用狙杖类型的神器过关
帕尔蒂娜	【神器】爆筒プレデタ-	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	【玩偶】忍の破掌	难度7.5以上时，消灭220个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【玩偶】ギリン	使用神器“见えない射爪”打倒Boss“邪神パンド-ラ”
帕尔蒂娜	【奇迹】混乱攻击Lv1	在ブラックピット未被打倒之前打倒Boss“邪神パンド-ラ”

第6章 黑いピット

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】疲劳免疫Lv1	12分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】爆炎Lv1	15分钟以内过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用神弓类型的神器过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】卫星ジェミニ	进入双子座房间
帕尔蒂娜	【玩偶】巨塔矿物の块	使用神器“肉球の卫星”打倒Boss“ブラックピット”
帕尔蒂娜	【音乐】6章 黑いピット	难度5.0以上时，在濒死状态下打倒Boss“ブラックピット”
哈迪斯	【玩偶】ブラピの狙杖	难度7.5以上时，在未到达其它高台的状态下打倒Boss“ブラックピット”

第7章 深海に潜む神殿

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】超级装甲Lv1	15分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】7章 海底神殿	18分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】见えない射爪	难度5.0以上时，使用射爪类型的神器过关
哈迪斯	【玩偶】爆筒ダイナモ	难度9.0时，获得450000以上的分数过关
帕尔蒂娜	【奇迹】黑暗Lv1	在濒死状态下打倒Boss“魔神タナトス”
帕尔蒂娜	【神器】タナトスの狙杖	使用神器“豪腕ボルケイノ”打倒Boss“魔神タナトス”
帕尔蒂娜	【神器】豪腕おわん	在见到Boss“魔神タナトス”全部6种变身形态后再将其打倒

第8章 天かける星贼船

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】卫星ジェットストリーム	17分钟以内过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】ポセイドンの爆筒	20分钟以内过关
帕尔蒂娜	【神器】狙杖ガルランサー	难度5.0以上时，消灭200个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【音乐】8章 天かける星贼船	获得180000以上的分数过关
哈迪斯	【神器】巨塔プラネットハンマー	难度2.0以上时，在未受到过伤害的状态下过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】射爪キャンサー	进入巨蟹座房间
帕尔蒂娜	【玩偶】星贼船长	使用神器“バレットマスター”打倒Boss“星兽クラーケン”

第9章 决战！メデューサ

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【解锁神器】パルテナの击剑	28分钟以内过关
帕尔蒂娜	【音乐】9章 冥府城	36分钟以内过关
帕尔蒂娜	【奇迹】空蝉Lv1	难度5.0以上时，获得8500以上的红心过关
哈迪斯	【神器】巨塔百鬼の棍	在不使用三神器的状态下过关
帕尔蒂娜	【音乐】9章 冥界ガーディアン	空中战场景时，将Boss“冥界ガーディアン”的炮台全部破坏

第10章 愿いのタネ

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【奇迹】自爆Lv3	9分钟以内过关
娜邱蕾	羽毛笔	14分钟以内过关
娜邱蕾	【神器】破掌ヒートマグナム	难度5.0以上时，获得200000以上的分数过关
娜邱蕾	【音乐】10章 不死の山	使用狙杖类型的神器过关
哈迪斯	【神器】フェニックスの豪腕	难度9.0时，消灭220个以上的敌人过关
帕尔蒂娜	【解锁神器】爆筒レオ	进入狮子座房间
哈迪斯	羽毛笔	使用神器“爆筒ドゥーム”打倒Boss“圣鸟フェニックス”
哈迪斯	【红心】10000	在浮在空中的状态下打倒Boss“圣鸟フェニックス”

第11章 自然王ナチュレ

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	无	9分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】自然王ナチュレ	14分钟以内过关
娜邱蕾	【红心】8000	难度2.0以上时，在未受到过伤害的状态下过关
哈迪斯	魔神タナトス（变身2）	难度9.0时，使用豪腕类型的神器过关
娜邱蕾	【玩偶】初期化爆弹	使用神器“ポセイドンの爆筒”打倒Boss“刚力のロッカ”
娜邱蕾	【奇迹】麻痹攻击Lv2	在不攻击Boss“刚力のロッカ”后背的状态下将其打倒

第12章 初期化爆弾の恐怖

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】ライナ	11分钟以内过关
娜邱蕾	【奇迹】震荡攻击Lv1	20分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】12章 初期化爆弹要塞（内部）	满血状态过关
哈迪斯	无	难度7.5以上时，消灭220个以上的敌人过关
娜邱蕾	【解锁神器】破掌ヴァーゴ	进入处女座房间
哈迪斯	【玩偶】クラーケンの豪腕	在消灭所有杂兵的状态下打倒Boss“初期化爆弹ジェネレーター”

第13章 月の静寂

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】マッドロン	13分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】13章 月の静寂	22分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】自然王ナチュレ	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用破掌类型的神器过关
娜邱蕾	无	使用神器“卫星ガーディアンズ”打倒Boss“静寂のアロン”
娜邱蕾	【玩偶】コロコロ爆	难度5.0以上时，利用冲刺打击动作打倒Boss“静寂のアロン”

第14章 电光石火の激突

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	10分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】电光のエレカ	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】14章 电光石火の激突	消灭230个以上的敌人过关
哈迪斯	【神器】电击の卫星	难度2.0以上时，在未受到过伤害的状态下过关
娜邱蕾	【解锁奇迹】逆袭天秤	进入天秤座房间
娜邱蕾	【神器】エレカの神弓	使用神器“神弓コメットエッジ”打倒Boss“电光のエレカ”
哈迪斯	【奇迹】人体导弹Lv3	在30秒以内打倒Boss“电光のエレカ”

第15章 谜の侵略者

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	无	10分钟以内过关
娜邱蕾	【解锁神器】オーラムの巨塔	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】15章 オーラム大陆	难度5.0以上时，满血状态下过关
哈迪斯	【玩偶】ロー	获得350000以上的分数过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用爆筒类型的神器过关
娜邱蕾	【解锁神器】オーラムの击剑	将Boss“オーラム大陆の核”的全部8座炮台破坏
哈迪斯	无	使用神器“古代の狙杖”打倒Boss“オーラム大陆の核”

第16章 オーラムの惊异

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	11分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】16章 オーラム要塞	16分钟以内过关
娜邱蕾	【解锁神器】オーラムの卫星	使用射爪类型的神器过关
娜邱蕾	【神器】狙杖シャープセーザー	难度5.0以上时，消灭230个以上的敌人过关
哈迪斯	无	难度7.5以上时，使用爆筒类型的神器过关
哈迪斯	无	难度9.0时，获得40000以上的红心过关
娜邱蕾	【解锁神器】狙杖スコルピオ	进入天蝎座房间
娜邱蕾	【解锁神器】オーラムの破掌	在没有换乘轨道的状态下打倒Boss“オーラム要塞リアクター”

第17章 新生オーラム

宝物库	奖励	达成条件
娜邱蕾	【音乐】17章 新生オーラム	18分钟以内过关
哈迪斯	【神器】豪腕ダッシュアッパー	难度7.5以上时，18分钟以内过关
娜邱蕾	【红心】2000	消灭280个以上的敌人过关
哈迪斯	【玩偶】天空大炮	难度5.0以上时，在イカロスマッチョ从未被打倒的状态下过关
娜邱蕾	【解锁神器】オーラムの神弓	在濒死状态下打倒Boss“オーラムラーズ”
哈迪斯	【玩偶】グルー	使用神器“マグナの巨塔”打倒Boss“オーラムラーズ”

第18章 三年の岁月

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	14分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】ピーフェン	16分钟以内过关
娜邱蕾	无	难度5.0以上时，使用卫星类型的神器过关
娜邱蕾	【音乐】18章 三年后の街（犬）	获得150000以上的分数过关
哈迪斯	无	在未受到过伤害的状态下过关
娜邱蕾	【解锁奇迹】白羊金铠	进入白羊座房间

注 “解锁奇迹”意为当玩家完成该成就后，就可以在单人游戏和多人游戏的战利品中有希望得到该奇迹，否则该奇迹是不会在战利品中出现的。

第19章 光の战车

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【神器】巨塔スカイスクレイパー	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】19章 银河の圣域	25分钟以内过关
哈迪斯	【玩偶】射爪ラプター	难度9.0时，使用巨塔类型的神器过关
娜邱蕾	【解锁神器】イカロスの卫星	在濒死状态下打倒Boss“战车の主”
哈迪斯	【玩偶】光の战车	在超过Boss“战车の主”的状态下将其打倒
哈迪斯	无	利用打击动作打倒Boss“战车の主”

第20章 女神の魂

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【红心】15000	8分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】女神の魂	15分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】ペトロン	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	无	难度9.0时，使用神弓类型的神器过关
娜邱蕾	【解锁神器】巨塔カプリコーン	进入山羊座房间
哈迪斯	无	在从未攻击过帕尔蒂娜的状态下打倒真正的Boss“混沌の遣い”

第21章 混沌の狭间

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】オーラムの神弓	14分钟以内过关
娜邱蕾	【奇迹】道具回收Lv2	17分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】21章 混沌の狭间	难度5.0以上时，消灭240个以上的敌人过关
哈迪斯	无	获得35000以上的红心过关
娜邱蕾	【神器】爆筒ドゥーム	在曾经用电磁キャプチャー5次捕获Boss“混沌の遣い”的状态下将其打倒
娜邱蕾	无	使用神器“キューピッドの神弓”打倒Boss“混沌の遣い”
哈迪斯	【奇迹】穿墙弹Lv2	在ブラックピット未被打倒的状态下打倒Boss“混沌の遣い”

第22章 焼け落ちた羽根

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【奇迹】弱化病毒Lv3	11分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】22章 焼け落ちた羽根	12分钟以内过关
娜邱蕾	【解锁神器】ナチュレの射爪	难度5.0以上时，在不续关的状态下过关
哈迪斯	无	打倒敌人“魂を食う怪物”
娜邱蕾	【玩偶】シオ	在破坏3枚镜子的状态下打倒Boss“女战士パンドーラ”

第23章 决战！ハデス

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】ガニラス	11分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】23章 决战！ハデス	14分钟以内过关
娜邱蕾	【神器】巨塔矿物の块	难度5.0以上时，使用巨塔类型的神器过关
哈迪斯	【玩偶】クラッカーロック	难度9.0以上时，打倒150个以上的敌人过关
娜邱蕾	【解锁神器】击剑アクエリアス	进入水瓶座房间
娜邱蕾	【玩偶】ハデスの胃袋	利用冲刺打击动作打倒Boss“ハデスの心脏”

第24章 三つの试炼

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【解锁神器】パルテナの神弓	11分钟以内过关
娜邱蕾	无	16分钟以内过关
娜邱蕾	【音乐】24章 三つの试炼	满血状态下过关
哈迪斯	【红心】8000	获得500000以上的分数过关
娜邱蕾	【解锁奇迹】复活之双鱼	进入双鱼座房间
娜邱蕾	【神器】ガイナスの击剑	在与Boss“マグナ＆ガイナス”战斗时，在只攻击ガイナス的状态下将其打倒
哈迪斯	【音乐】ボス战2	在与Boss“マグナ＆ガイナス”战斗时，使用神器“マグナの巨塔”打倒マグナ
哈迪斯	【玩偶】真・三种の神器(高速フォーム)	在未受到过伤害的状态下打倒Boss“真・三种の神器”

第25章 战いに终止符を

宝物库	奖励	达成条件
娜邱蕾	【解锁神器】キャノン卫星	15分钟以内过关
哈迪斯	【玩偶】狙杖ハードナックル	难度7.5以上时，15分钟以内过关
娜邱蕾	【玩偶】ハデスVSメデューサ	在美杜莎出现后25秒以内蓄满能量

多人游戏

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】状态回复Lv1	首次游玩“远くの人と”模式
娜邱蕾	【神器】铅玉の爆筒	游玩“远くの人と”模式10次
哈迪斯	【奇迹】随机特殊攻击Lv2	游玩“远くの人と”模式50次
帕尔蒂娜	【红心】100	首次游玩“となりの人と”模式
娜邱蕾	【奇迹】滑翔跳跃Lv2	游玩“となりの人と”模式10次
哈迪斯	羽毛笔	游玩“となりの人と”模式50次
娜邱蕾	无	游玩10次多人游戏模式
娜邱蕾	无	游玩100次多人游戏模式
哈迪斯	【玩偶】オーラム巡洋舰	游玩200次多人游戏模式
帕尔蒂娜	【玩偶】光のファイター	首次游玩“天使の降临”模式
娜邱蕾	【红心】500	游玩“天使の降临”模式10次
哈迪斯	【解锁舞台】大きい竞技场	游玩“天使の降临”模式30次
帕尔蒂娜	【玩偶】ピット	首次在“天使の降临”模式获胜
娜邱蕾	无	在“天使の降临”模式获胜10次
哈迪斯	【解锁奇迹】テレポート	在“天使の降临”模式获胜30次
帕尔蒂娜	【解锁舞台】周回レール	首次在“天使の降临”模式成为天使
帕尔蒂娜	【解锁舞台】精灵の洞窟	首次在“天使の降临”模式打倒对方的天使
帕尔蒂娜	【红心】300	首次游玩“バトルロイヤル”模式
帕尔蒂娜	【解锁舞台】天空圆盘	游玩“バトルロイヤル”模式10次
娜邱蕾	【玩偶】神のドリンク	游玩“バトルロイヤル”模式20次
帕尔蒂娜	【神器】王者の击剑	首次在“バトルロイヤル”模式排名第1位
娜邱蕾	【玩偶】铅玉の爆筒	在“バトルロイヤル”模式排名第1位达5次
帕尔蒂娜	【解锁道具】キャプチャーサークル	在多人游戏模式下首次击杀对手
娜邱蕾	【解锁道具】落とし穴	在多人游戏模式下击杀对手10次
哈迪斯	【奇迹】干扰Lv3	在多人游戏模式下击杀对手100次
帕尔蒂娜	【解锁道具】ジャイアントプレート	成功将“创世纪”合体

注 “解锁奇迹”意为当玩家完成该成就后，就可以A“创世纪”为多人游戏模式中专用道具，在舞台随机地点出现，当有玩家将“创世纪”的三个零件全部集齐后，就可以将其合体为最终兵器“创世纪”，此时可以使用一次高威力的光束射击，射程几乎可覆盖全屏范围。在单人游戏和多人游戏的战利品中有希望得到该奇迹，否则该奇迹是不会在战利品中出现的。

邂逅通信

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】100	首次做成种子
娜邱蕾	【神器】オプティカルセイバー	做成种子10次
帕尔蒂娜	无	从种子处获得的红心超过500
娜邱蕾	【神器】豪腕クラッシャー	从种子处获得的红心超过3000
帕尔蒂娜	【红心】500	首次进行种子融合
帕尔蒂娜	无	种子融合10次
帕尔蒂娜	无	种子交换10次
娜邱蕾	【玩偶】ファイター	种子交换30次

神器

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【玩偶】射爪オレパンチ	获得20个神器
娜邱蕾	【红心】5000	获得50个神器
哈迪斯	无	获得100个神器
帕尔蒂娜	【奇迹】麻痹攻击Lv1	获得15种任意类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】红心增加Lv2	获得50种任意类型的神器
帕尔蒂娜	【奇迹】波动光束Lv1	获得5种击剑类型的神器
哈迪斯	【奇迹】黑洞Lv3	收集全部12种击剑类型的神器
娜邱蕾	羽毛笔	获得带有“弱体属性”技能的击剑类型的神器
哈迪斯	【奇迹】燃烧攻击Lv3	获得带有“ピンチ时攻击力アップ”技能的神器“最初の击剑”
帕尔蒂娜	【奇迹】追踪强化Lv1	获得豪腕类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】透明Lv2	获得5种豪腕类型的神器
哈迪斯	【奇迹】弱化攻击Lv3	获得全部12种豪腕类型的神器
娜邱蕾	【红心】2000	获得带有“ふっとび抵抗”技能的豪腕类型的神器
哈迪斯	【玩偶】破掌バイオレット	获得带有“ピンチ时自动回避”技能的神器“豪腕おわん”
帕尔蒂娜	【玩偶】电击の卫星	获得神弓类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】冰冻攻击Lv2	获得5种神弓类型的神器
哈迪斯	【玩偶】女神パルテナ	获得全部12种神弓类型的神器
娜邱蕾	【神器】神弓クリスタ	获得带有“弾の相杀力”技能的神弓类型的神器
哈迪斯	【玩偶】シュルム	获得带有“ハート稼ぎ”技能的神器“パルテナの神弓”
帕尔蒂娜	无	获得射爪类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】天之光Lv2	获得5种射爪类型的神器
哈迪斯	【神器】射爪オレパンチ	收集全部12种射爪类型的神器
娜邱蕾	【神器】射爪ヘビーガン	获得带有“射击防御”技能的射爪类型的神器
哈迪斯	【玩偶】ポツ细胞	获得带有“发动属性防御”技能的神器“射爪ラプター”
帕尔蒂娜	【红心】300	获得巨塔类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】无影弹Lv2	获得5种巨塔类型的神器
哈迪斯	【神器】黑い巨塔	获得全部12种巨塔类型的神器
娜邱蕾	【红心】1000	获得带有“走行スタミナ”技能的巨塔类型的神器
哈迪斯	【红心】5000	获得带有“连续打击”技能的神器“ヒュードラーの巨塔”
帕尔蒂娜	【奇迹】快速蓄力Lv1	获得卫星类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】自动弱点瞄准Lv2	获得5种卫星类型的神器
哈迪斯	【玩偶】影ピット	获得全部12种卫星类型的神器
娜邱蕾	【神器】肉球の卫星	获得带有“后冲刺射击”技能的卫星类型的神器
哈迪斯	【红心3000】	获得带有“耐久力”技能的神器“卫星ガーディアンズ”
帕尔蒂娜	【玩偶】铁块球	获得爆筒类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】快速蓄力Lv3	获得5种爆筒类型的神器
哈迪斯	【玩偶】パルテノート	收集全部12种爆筒类型的神器
娜邱蕾	【神器】爆筒たまや	获得带有“回避”技能的爆筒类型的神器
哈迪斯	【玩偶】ブラックピット	获得带有“アイテム攻击”技能的神器“爆筒レオ”
帕尔蒂娜	【玩偶】爆弹	获得狙杖类型的神器
娜邱蕾	【奇迹】幽魂Lv1	获得5种狙杖类型的神器
哈迪斯	无	获得全部12种狙杖类型的神器
娜邱蕾	【玩偶】冥界女王メデューサ(战斗态势)	获得带有“走行速度”技能的狙杖类型的神器
哈迪斯	【玩偶】黑い巨塔	获得带有“无伤时强化”技能的神器“ブラピの狙杖”
帕尔蒂娜	【玩偶】最初の街	获得破掌类型的神器
娜邱蕾	【解锁神器】ナチュレの破掌	获得5种破掌类型的神器
哈迪斯	【神器】忍の破掌	获得全部12种破掌类型的神器
娜邱蕾	无	获得带有“打击防御”技能的破掌类型的神器
哈迪斯	【玩偶】ケーク	获得带有“震え属性”技能的神器“オーラムの破掌”

宝物库	奖励	达成条件
哈迪斯	【玩偶】ジェネシス	收集全部108种各个类型的神器
哈迪斯	【解锁奇迹】播放器	收集所有12星座的神器
帕尔蒂娜	无	获得价值超过200的神器
哈迪斯	【玩偶】オーラムブレイン	获得价值超过300的神器
帕尔蒂娜	无	首次购买神器
帕尔蒂娜	【玩偶】击剑バイパー	购买30个神器
哈迪斯	【神器】ハードナックル	购买100个神器
帕尔蒂娜	【神器】咒いの破掌	卖掉10个神器
帕尔蒂娜	羽毛笔	卖掉50个神器
哈迪斯	【玩偶】犬	卖掉100个神器
帕尔蒂娜	【红心】5000	融合神器20次
哈迪斯	无	融合神器50次
帕尔蒂娜	【玩偶】プオン	从敌人"プルトン"偷得神器

红心

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【神器】キューピッドの神弓	获得红心数超过10000
娜邱蕾	羽毛笔	获得红心数超过150000
哈迪斯	【玩偶】石化パルテナ	获得红心数超过1000000
帕尔蒂娜	【神器】妖精の卫星	在恶魔之釜中投入红心数超过10000
娜邱蕾	【玩偶】セル	在恶魔之釜中投入红心数超过50000
哈迪斯	无	在恶魔之釜中投入红心数超过300000
帕尔蒂娜	羽毛笔	已持有红心数超过5000
娜邱蕾	【神器】射爪ラビッドヘッジホッグ	已持有红心数超过50000
哈迪斯	【玩偶】暗のファイター	已持有红心数超过300000

特殊操作

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】跳跃Lv1	打击次数100次
娜邱蕾	【玩偶】三种の神器	打击次数超过300次
哈迪斯	羽毛笔	打击次数1000次
帕尔蒂娜	【神器】神弓ダークネスライン	射击次数超过1000次
娜邱蕾	无	射击次数超过20000次
哈迪斯	【神器】豪腕ドリルヘッド	射击次数50000次
帕尔蒂娜	羽毛笔	成功发动5次跳弹
娜邱蕾	【神器】卫星ガーディアンズ	成功发动25次跳弹
哈迪斯	【玩偶】魔神タナトス(变身1)	成功发动50次跳弹
帕尔蒂娜	【解锁舞台】忘れられた街	成功发动10次受身
娜邱蕾	【神器】击剑クルセイダー	成功发动50次受身
哈迪斯	【红心】15000	成功发动100次受身
帕尔蒂娜	【玩偶】豪腕ボルケイノ	成功发动50次回避
娜邱蕾	【奇迹】无影弹Lv1	成功发动500次回避
哈迪斯	【玩偶】イカロスの卫星	成功发动2000次回避
帕尔蒂娜	【神器】破掌ぶつくり	在空中战中发动10次特殊攻击
娜邱蕾	羽毛笔	在空中战中发动50次特殊攻击
哈迪斯	【玩偶】オーン	在空中战中发动100次特殊攻击
帕尔蒂娜	【红心】300	在轨道滑行中利用打击命中敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】シエッツ	驾驶ビートル时利用突进消灭5个敌人
娜邱蕾	【红心】3000	在难度5.0以上的剧情章节关卡中，驾驶ビートル时利用突进消灭15个敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】死神	驾驶ギガス时利用打击消灭10个敌人
娜邱蕾	【玩偶】アトラスの足	在难度5.0以上的剧情章节关卡中，驾驶ギガス时利用打击消灭20个敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】コリンズ	驾驶フロートリング时利用防护罩消灭5个敌人
娜邱蕾	【神器】光轮の巨塔	在难度5.0以上的剧情章节关卡中，驾驶フロートリング时利用防护罩消灭10个敌人

注 "跳弹"指的是在空中战场景中，当主角被敌人子弹将要击中的瞬间避开该子弹，主角会全身发光，同时特殊攻击的能量槽会有少许提升；"受身"是指在地面战场景中，当主角被击飞时落地的瞬间按下射击键，主角会做出着地的姿势从而减轻伤害；ビートル、ギガス和フロートリング均为在剧情关卡章节中出现的乘物。

战斗记录

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【奇迹】毒性攻击Lv1	消灭500个敌人
娜邱蕾	【解锁奇迹】即死攻击	消灭3000个敌人
哈迪斯	【玩偶】パルテナの击剑	消灭10000个敌人
帕尔蒂娜	【玩偶】モノリス	首次消灭敌人"ケーク"
娜邱蕾	【神器】アトラスの巨塔	消灭敌人"ケーク"20次
哈迪斯	【玩偶】击剑クルセイダー	消灭敌人"ケーク"50次
娜邱蕾	【红心】4000	首次消灭敌人"レアキャリオ"
娜邱蕾	【玩偶】キャリオ	消灭敌人"レアキャリオ"50次
哈迪斯	【玩偶】レアキャリオ	消灭敌人"レアキャリオ"100次
帕尔蒂娜	【音乐】ボス战1	首次打倒关底Boss
娜邱蕾	【神器】バベルの巨塔	打倒关底Boss累计25次

宝物库	奖励	达成条件
娜邱蕾	【解锁奇迹】最后之力	打倒关底Boss累计50次
哈迪斯	【音乐】ハデスのテーマ	打倒关底boss累计100次
帕尔蒂娜	【红心】100	首次在剧情章节关卡中被打倒
帕尔蒂娜	无	在剧情章节关卡中被打倒5次
帕尔蒂娜	【红心】3000	在剧情章节关卡中被打倒20次
娜邱蕾	【红心】1000	驾驶的乘物被破坏
帕尔蒂娜	【解锁道具】ナスビ爆弹	首次变成茄子
帕尔蒂娜	【解锁奇迹】茄子攻击	变成茄子5次
娜邱蕾	【解锁道具】天ぷら爆	首次变成天麸罗
娜邱蕾	【解锁奇迹】天麸罗攻击	变成天麸罗5次
帕尔蒂娜	【红心】1000	在射击场空中战中累计造成3000伤害
娜邱蕾	【红心】3000	在射击场空中战中累计造成8000伤害
哈迪斯	【红心】9000	在射击场空中战中累计造成15000伤害

玩偶

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】100	首次获得任意玩偶
娜邱蕾	【奇迹】奇迹盗取Lv1	收集100种以上的玩偶
哈迪斯	【玩偶】冥界女王メデューサ(一つ目)	获得350种以上的玩偶
哈迪斯	【神器】最初の击剑	获得所有种类的玩偶
帕尔蒂娜	【玩偶】打ち上げ花火Lv1	首次进行玩偶砸蛋
娜邱蕾	无	进行50次玩偶砸蛋
哈迪斯	【奇迹】冰冻攻击Lv3	进行100次玩偶砸蛋

道具

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】500	使用10次道具
娜邱蕾	无	使用50次道具
哈迪斯	【玩偶】破掌ディスカッター	使用道具100次
帕尔蒂娜	【奇迹】反击Lv1	首次使用道具"イカロス"
帕尔蒂娜	【红心】1500	使用10次道具"イカロス"
帕尔蒂娜	【红心】100	首次开启宝箱
娜邱蕾	【神器】豪腕デンショッカー	开启50次宝箱
哈迪斯	羽毛笔	开启150个宝箱

奇迹

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【解锁舞台】らせんの塔	获得10种奇迹
娜邱蕾	【解锁奇迹】随机奇迹	获得100种奇迹
哈迪斯	【玩偶】少女	获得所有种类的奇迹
哈迪斯	无	收集所有12星座的奇迹
帕尔蒂娜	【红心】100	首次使用奇迹
娜邱蕾	【奇迹】反射盘Lv2	使用50次奇迹
哈迪斯	【玩偶】パル	使用100次奇迹

游戏成绩

宝物库	奖励	达成条件
帕尔蒂娜	【红心】500	在分数超过100000的状态下完成任一章节
娜邱蕾	【神器】爆筒ダイナモ	在分数超过500000的状态下完成任一章节
哈迪斯	【玩偶】豪腕ドリルヘッド	在分数超过1000000的状态下完成任一章节
帕尔蒂娜	【玩偶】爆裂枪	已获得分数累计超过500000
娜邱蕾	无	已获得分数累计超过2000000
哈迪斯	【玩偶】バキューマ	已获得分数累计超过15000000
帕尔蒂娜	【红心】500	完成5次剧情章节关卡
哈迪斯	【解锁奇迹】高速冲刺	完成30次剧情章节关卡
娜邱蕾	羽毛笔	完成50次剧情章节关卡
帕尔蒂娜	无	游玩一次9.0难度的剧情章节关卡
娜邱蕾	【红心】50000	所有剧情章节关卡都以5.0以上的难度过关
哈迪斯	【红心】1000000	所有剧情章节关卡都以9.0的难度过关
帕尔蒂娜	羽毛笔	游戏时间超过10小时
娜邱蕾	羽毛笔	游戏时间超过50小时
哈迪斯	【红心】20000	游戏时间超过100小时
哈迪斯	开启Boss Battle的难度选择	完成Easy难度的Boss Battle
哈迪斯	【玩偶】冥府神ハデス(战斗)	完成Normal难度的Boss Battle
哈迪斯	【玩偶】真・三种の神器(格斗フォーム)	完成Hard难度的Boss Battle
哈迪斯	【玩偶】最后の一击	在结局画面的射击游戏中打出100hits以上的成绩





文 半夏

本作是“《魔法工厂》系列”五周年纪念作品，也是系列首次登陆3DS平台，可以说是系列的集大成者，既继承了前作爽快的战斗风格，又继承了系列轻松自由的游戏风格，内容非常充实，可探索要素十分丰富。很多彩蛋等着玩家探索，下面就让我们一起来一下吧。

动作角色扮演+模拟·经营 A·RPG+SLG	魔法工厂4		
	ルーンファクトリー4		
Marvelous AQL	2012年7月19日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	



系统详解

基本操作

基本操作

按键	作用
滑杆	跑动
滑杆+A	将手持的东西扔出去
滑杆+R	走路
快速按R	快速移动一小段距离
A	确认、调查、拾取、对话、将手中物品放下、将手中物品给予
B	取消、使用装备的武器和道具，吃掉手持的物品、装备手中的道具
长按B	发动武器蓄力攻击
X/Y、R+X/Y	使用设定好的魔法能力、手持物品时为收起物品
L	打开简易菜单，可以快速更换装备或使用道具
START/SELECT	打开菜单

基本流程

游戏并没有严格的时间限制，玩家可以自由分配每天时间，进行耕作、饲养、完成各项任务、发展城市、和居民交流约会、外出探险等行动。整个游戏流程按照故事发展可以分为为3部分，主线剧情大多靠探索迷宫推进，第1部分需要根据故事流程走向，先后击破ヨクミール森、水の遗迹、黑曜管、ヨクミール洞窟、再一次水の遗迹、デリリウム熔岩窟、はじまりの森几个迷宫，第2部分需要完成探索セルセレッソ丘陵、イドラの洞窟、マーヤ山道、帝国领、浮游帝国城等几个迷宫，第2部分完结后可以算是主线游戏剧情的一个结束，之后的第3部分为额外的附加部分，三个部分的具体事件触发顺序，会在后文说明。主线剧情全部完成后也能继续自由地生活在城市里，可以和心仪的对象结婚，结婚后游戏也不会完结，而是能带着自己的小孩进行冒险，总之如何进行游戏均取决于玩家自己的意愿。



界面介绍



1.主人公的情报

显示主人公现在的HP和RP。

2.装备情报

显示主人公现在装备的魔法能力和武器。

3.异常状态

当主人公产生异常状态时会在头顶显示。

4.快捷菜单

使用L键能打开快捷菜单，↑↓键可以切换物品栏，能够快速拿出包内物品或者更换装备。

5.道具情报

只显示道具的基本情报，具体情报需要去背包内查看。

6.怪物/资源

地图上的怪物可以击败或收服，资源可以采集。

7.同伴血量

跟随同伴的血量会以绿色条显示在同伴头顶。

8.日期情报

会显示当前日期、时间以及天气状况。

9.所持金

上面标示现在所持金钱，下拉菜单会显示点数和资材数。

10.背包

点击可以打开菜单，查看包内物品数据、人物具体数值等等。

11.记录本

记录当前接受任务的状况。

12.地图

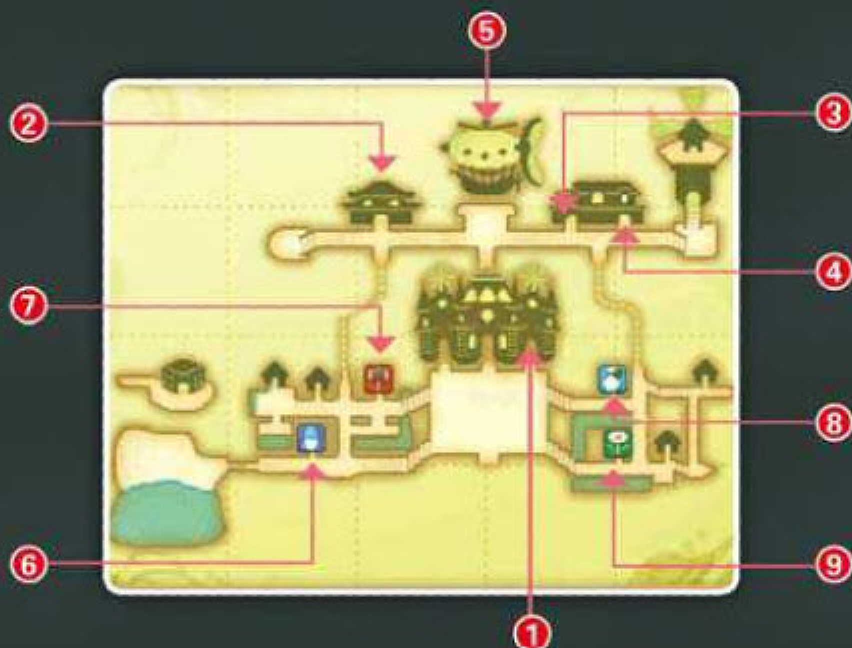
走过的地图才会在下屏显示出来。

13.归家魔法

点击之后能够快速脱出迷宫，连续点击能够回到自己房间。

城市设施

主人公生活的城市有各种各样的商店，下面就为大家一一介绍：



1.自宅

开始只有1间屋子，可以扩建，任意家具都可以摆在屋内。左上角通往收藏室，可以在那里进行游戏难易度调节、CG观赏、进行祭典的迷你游戏，同时还展示了各种纪念奖章。左下角是自家店铺，进入之后可以进行贩卖，具体见后文说明。床铺可以通过睡眠回复HP和RP，旁边的日记能够记录。

2.旅馆

旅人们居住的地方，可以在这里泡温泉回复HP和RP，开始的五次免费，之后每次都要收钱，一天内泡的次数越多就越贵，可以在命令模式花费点数将其收归国有（以后泡温泉都免费），下达命令后这里还会追加宝石商人、鱼商等商人。

3.食堂

可以在这里购买レシピパン和各种料理，一开始レシピパン的种类很少，下达命令会有所增加，每天贩卖个数也会增加。

4.交易屋

每天贩卖不同的物品，有的东西比较罕见，不时来淘淘或许能够发现惊喜，还可以在这里查看作物的丰作预报，用3DS小金币换取金钱。

5.飞行船

在得到飞行船执照后可以从这里快速移动到野外地图。

6.医院

可以购买各种药品、药草，药草只有出荷后才能在这里买到，在迷宫中气绝会被送到这里，如果不小心是医生接收的，就需要付出非常昂贵的治疗费用（最多是1万G），如果是温柔的护士姐姐则不会扣钱。

7.锻冶屋

出售各种武器、防具、农具，后期品种会增加，很多高级装备都有出售的，价格也十分不菲。

8.杂货店

出售各种作物种子以及料理必备的材料，完成指定的任务后种子种类增加，发布命令之后这里也出售各种家具以及曾经出荷过的农产品。

9.花店

出售各种鲜花种子，以及营养剂、肥料等，完成指定的的任务后种子种类增加，发布命令后也会出售曾经出荷过的鲜花。

农耕

农耕是游戏非常重要的一部分，进行耕作可以收获各种作物、鲜花，用于制作料理、药品或者送给村民。另外获得特殊的种子后也能种植出特殊的迷宫、宝剑、盾牌等等。在进行农耕之前需要先把土地整理干净，去除杂草、树桩、石头等杂物，然后使用锄头挖掘出农田，对着挖好的农田播种，每天再来浇水就可以了。和以前有所不同的是，本作中作物都有适合、不适合播种的季节，不会因为季节的不合适而枯萎，而是和产量挂钩。在合适的季节播种能够收获更多作物，反之收获则很少。主角家后院的田地每个月季节都会发生变化，野外的田地季节则不会发生变化，适合播种成熟时间超过1个月的作物。另外除了季节之外土地肥力、天气状况、作物丰作预报、照顾的精心程度都会影响作物的收成，想要培养超巨大作物尤其需要注意以上这些。作物收获后有可能会产出高一等级的种子或者各种魔法光球，有的光球能增加主角RP，有的能够增加农业经验，还有的能够增加主角基础数值，如果看到一定不要错过，大胆踩上去吧。另外使用镰刀收割能够收获的作物则一定能够得到比作物高一级的种子，可以用于提升种子等级，不过注意的是不同品质的镰刀有能得到的等级上限，例如LV2级的作物使用ボロのカマ能得到LV3的种子，但LV8的作物使用ボロのカマ只能得到LV8的种子，也就是ボロのカマ最多只能加成LV2得到LV3，想要得到更高等级的作物需要名工のカマ。



土地数值

土地有各种各样的数值，这些数值都是隐藏的，可以装备杂货店购买的虫メガネ后进行观看。具体说明如下：



名称	说明
作物LV	现在作物的等级
数	收获时可以收获的数量
成长度	成长状态，100%时可以收获
HP	作物体力，越低第二天枯萎可能性越大，0的时候第二天会对土地健康度造成损害
土综合LV	土地综合等级，越高其他各项数值最大值越高，抗灾耐性越强
速LV	越高作物成长速度越快
质LV	越高作物等级越高
数LV	越高可收获的作物数量越多
大LV	越高越容易培养巨大作物
成长速度	作物成长的速度，2.0倍的话一天相当于两天的成长量
质	在对作物的数量有加成时才会显示，越高收获时的个数容易增加
大	在对作物的质量有加成时才会显示，越高作物的品质越容易上涨
健康度	收获时会根据作物减少，没有种植作物而又肥料的时候会慢慢恢复，健康度低的时候自然回复量低
灾害耐性	越高在发生台风、吹雪的时候作物不容易消失

在收获作物的时候土地会得到一定的经验值，从而提升土综合LV，但也会使土地健康度下降，想要回复土地的健康度除了在“肥料入れ”内放置杂草外，还可以将玉米、四叶草、杂草放置在土地上然后用锄头敲击，就能使健康度回复，也可以直接敲击可以收获的玉米和四叶草。另外使用营养剂可以在一定时间内提高土地数值，但是如果一天内对同一块土地连续使用的话会使健康度大幅下降。天气方面每25～56天会出现一天天气为ルーニー（画面中有许多漂浮的小精灵），这一天作物的成长速度是通常的4倍，土地健康度也会得到回复。

各种作物

除了普通作物外土地还能收获各种各样的新奇作物，例如巨大作物，在同一大块土地的四小块土地上种植同一种作物，土地“大”这个数值高，成熟后不急于收获，作物就能成长为中级作物，继续等待四个作物就能融合成一个从而收获巨大作物。迷宫作物，在得到ダンジョンの种种植后就能得到一个迷宫，进入后会有很多层，能够和系列前作中的BOSS战斗得到许多稀有道具，种子等级越高，迷宫内怪物越强力奖励越丰富，不可巨大化。剑、盾牌作物，得到相关种子后进行播种，最后会收获剑或盾牌，等级越高品质越好，推荐在高等级土地进行播种，不可巨大化。果树作物，在黑曜馆西大树那可以每天都得到果树种子，种植之后能够成长为果树，每天收获果实，在果树HP允许的情况下还可以砍伐果树得到木材（HP过低会被砍死），キラメ木不会得到果实，砍伐能够得到特殊材料，果树可以巨大化。水晶作物，从セルセレッソ丘陵东南的大树能够每天得到水晶种子，种植后能够收获各种结晶，可以巨大化。



怪物的饲养

主人公具有和大地以及动物交流的能力，在命令模式下建设了“モンスター小屋”后可以去野外收服各种怪物进行饲养。在野外找到喜欢的怪物后可以使用刷子刷它们的毛，让它们心情愉悦，然后给怪物料理或者作物，如果它们喜欢这个礼物就能成功收服，如果不喜欢最好换一个物品，或者多刷几次（最多15次），或者使用爱属性武器进行一定攻击（小心不要打死，最多攻击四次），要注意等级比自己高的怪物很难收服，如果一直收服失败可能是对方等级过高也可能是モンスター小屋满了，另外同种族的怪物随着收服数量的增加会越来越难收服。不同的怪物能够产生不同的副产品，例如モコモコ能产生羊毛，モウモウ能产生牛奶等等，副产品每天在モンスター小屋可以拾取，如果不拾取第二天就会消失，和怪物感情好时副产品品质也会提升。和怪物好感度高了之后可以委托它们照顾农田，外出探险时也可以携带最多两只怪物帮助主角战斗，部分怪物可以乘骑帮助玩家在野外移动。喂养怪物需要种植牧草，收获后放置到饲料箱，每天自动消耗。每天可以给怪物一样东西对其进行强化。BOSS级别怪物在除了剧情战斗外，有的也可以收服，具体喜好说明如下：



怪物名称	喜好
アクナビート	寄せ锅
アクナトレース	寄せ锅
アンブロシア	超トイハーブ
ウーパードラゴン	岩石鱼の煮付け
エンシェントボーン	不可收服
オクトパイレーツ	焼きトキメキタイ
オクトパイレーツ2	焼きトキメキタイ
キメラ	至高のカレー
キメラ2	至高のカレー
クリスタルマンモス	キングパイナップル
グリモア	びっくり金のカボチャ
グリモア2	びっくり金のカボチャ
グレーターデーモン	大きな野之花火
グレーターデーモン2	大きな野之花火
Gゴーレム	オリハルコン
サルコファアガス	ゴールドジュース

怪物名称	喜好
セイレーン	大クローバー
タイフーン	なんでも
タヌシロー	不可收服
デスウォール	アイスクリーム
デッドツリー	はげしくノビール、ぐんぐんグリーン疾风
デッドツリー2	はげしくノビール、ぐんぐんグリーン疾风
ひのえ、きのと	イワナの盐焼き、焼きトキメキタイ
フレクゲンガー	ゴールドジュース
フレクザイード	ゴールドジュース
プロテグリード	カブヘブン
プロテクローン	カブヘブン
マリネッタ	ケーキ类、アップルパイ
ライデン	皇帝ニンジン
ラフレシア	不可收服
浮游帝国城的BOSS	不可收服
四大妖精	各种大きな色水晶

不同怪物可产出副产品不同，主要产品和推荐饲养怪物如下表，括号内为产出概率，没有标注则表明100%产出：

产出道具	推荐饲养怪物
狼の牙	シルバーウルフ（78%）
コノコの胞子	デスファンガス、ビッグマッシュ
牛乳	バッファモー
强固な角	ヘラクレス（50%）
キレイな虫の皮	キラーアント
金狼の牙	ハンターウルフ（25%）
黑い鸟の羽	ブラックバード
毛皮	チロリ
昆虫の角	ビートリ
サソリの尻尾	スコーピオン、デスストーカー
上质のフワ毛皮	フワリ（50%）
丈夫なクモ丝	スパイダー
丈夫なツル	フラワークリスタル（71%）
植物の茎	フラワーライオン、リーフボール
植物のツル	フラワーリリウム
植物の根	フラワーヴロッサム、プランコア（71%）
卵	コケホッホー、ホーホー
斗牛の角	バッファロー
毒の粉	トリッキーマッシュ（71%）
鸟の羽	ウィーグル
ハチミツ	クイーンビー、ホーネット
ふわ毛	モコモコ、モフモフ
虫の皮	アント
妖精の粉	フェアリー



关于采集

游戏中野外资源十分丰富，玩家可以自由采集。地上的药草可以直接拾取，木桩和巨大石头可以加工成石材、木材带走，野外矿石原石敲碎后能够出现各种矿石，部分矿石、特殊作物击碎或者收割后能够回复RP。另外野外还有很多钓鱼点，得到鱼竿后可以进行垂钓，不同地图有不同季节，可以钓到的鱼的种类也就不太一样，鱼的影子可以大致判断鱼的大小，鱼竿等级越高能够钓到鱼的几率越大，抛竿距离越远，收杆速度越快，鱼的种类说明如下（注：◎为经常出现季节，○为可能出现的季节，×为不会出现的季节）：

名称	鱼影	出荷金额	春	夏	秋	冬	备注
アマゴ	中	15G	◎	×	×	×	–
イカ	中	24G	◎	○	○	◎	イドラの洞窟的地下2层容易钓到
イトウ	大	6500G	○	○	○	×	稀少
イワシ	极小	70G	○	◎	○	◎	–
イワナ	小	92G	○	○	×	×	–
ウグイ	中	130G	○	○	○	○	–
エビ	极小	85G	×	○	×	×	イドラの洞窟的地下1层容易钓到
カガヤキタイ	大	8800G	○	○	○	○	稀少，水の遗迹、帝国领、マ–ヤ山道容易钓到
カツオ	中	220G	○	○	○	×	–
カレイ	小	120G	○	○	○	×	–
岩石鱼	大	1040G	×	×	×	×	稀少，只在セルセレッソ丘陵东的沙地上可以钓到
ギンブナ	极小	100G	○	○	○	○	–
サケ	大	80G	×	×	○	×	–
サバ	中	60G	○	○	◎	○	–
サヨリ	小	30G	○	×	×	○	–
サンマ	小	12G	×	◎	◎	×	–
ジャマイカ	中	6800G	○	○	○	○	稀少
砂ヒラメ	中	38G	×	×	×	×	只在セルセレッソ丘陵东的沙地上可以钓到
タイ	中	1280G	○	○	○	○	–
トキメキタイ	大	3500G	○	○	○	○	稀少
ドクニジマス	大	150G	○	○	×	×	–
ヒラメ	中	190G	○	×	×	○	–
フ–インイカ	中	1800G	○	○	○	○	稀少，イドラの洞窟地下2层等地可以钓到
フグ	中	4200G	×	×	×	○	稀少，帝国领洞窟内等地可以钓到
ブリ	大	3800G	×	○	○	○	稀少
ヘラブナ	中	35G	○	◎	○	○	–
マグロ	大	5600G	×	○	○	○	稀少
メジナ	中	45G	○	◎	◎	○	–
モミジヒラメ	中	2000G	×	×	○	○	稀少
ヤマメ	小	18G	◎	×	×	◎	–
ロブスタ–	大	960G	○	○	×	◎	–
ワカサギ	极小	10G	×	×	×	○	–
あきかん	大	1G	○	○	○	○	–
水龙の羽ビレ	极小	10000G	○	○	○	×	稀少
ながぐつ	–	1G	○	○	○	○	–
ヌッシ–のうろこ	–	3000G	×	×	○	○	稀少，精灵の泉、セルフィア城门容易钓到
まるい石	极小	50G	○	×	×	×	ヨクミ–ル森的瀑布容易钓到
稀少なあきかん	–	300G	○	○	○	○	稀少，作为强化素材使用后，能够使稀有素材的掉落几率上升

击碎不同颜色的矿石能够得到不同的道具，锤子等级越高能够得到稀有道具的几率越大，具体见下表：

矿石	主要出现地点	可能产出的产物
	ヨクミ–ル森	铁
	黑曜馆	铜
	デリリウム熔岩窟	银
	イドラの洞窟	金
	帝国领	ダイヤ
	ヨクミ–ル森	アメジスト
	水の遗迹	アクアマリン
	ヨクミ–ル洞窟	エメラルド
	デリリウム熔岩窟	ルビ–
	セルセレッソ丘陵	サファイア
	レオンカルナク	オリハルコン

任务（依赖）

在广场门口有依赖箱，最初玩家每天只能完成一个任务，随着流程的进行最多每天能够完成3个任务，任务不仅能获得公主/王子点数，还能获得各种奖励道具，或者影响商店出售物品等等，最好每天都完成上限。另外在和居民对话时也会随机接到任务，这些任务不算在依赖箱每天的上限中，可以自由接取，透过任务能够看到居民的另一面十分有趣。对于有一定难度的任务可以选择放弃，放弃依赖箱的任务则当天可完成任务上限就会少一个。依赖箱的任务分为顺序任务、插入任务和常规任务。顺序任务是指导玩家进行游戏中各项活动的指引任务，会按顺序出现，完成有助于熟悉游戏操作，推荐优先完成；插入任务是和杂货店、花店相关的各项任务，大多为出荷某项作物，收获某项作物，完成后能够增加杂货店、花店贩卖道具，推荐在有能力完成时再接取；常规任务是不断重复出现的，随机要求玩家出荷某种作物或者打败某种怪物，是累计公主/王子点数的好方法。

常规任务	内容
作物を出荷しよう！	出荷指定作物，一定要在8点作物被收走后才能完成
鱼を出荷しよう！	出荷指定鱼，一定要在8点鱼被收走后才能完成
届けてあげよう！	出荷指定道具，一定要在8点道具被收走后才能完成
モンスタ–を退治しよう！	击败指定怪物

命令

本作新添加的系统，为了发展小镇，玩家需要消耗公主/王子点数，在龙之间右侧的オ–ダ–シンボル选择发表一系列命令。包括开始新的节日、扩大背包、在小镇内开设新的商店、获得某项资格的执照（免许）等等，其中获得执照一项还需要回答若干问题，全部答对才能得到，答案如下。

1.かんたん料理免许认定试验：

Q1.レシピパンを食べて覚える

Q2.必要なRPが大きく增加する

Q3.经验值がたくさん入る

2.プロの料理免许认定试验：

Q1.野菜などを追加するとよい

Q2.味が失败作のようになる

Q3.高レベルの良い料理ができる

Q4.必要RPが大きく增加する

3.药学免许认定试验：

Q1.草や花を使ってクスリを生产する

Q2.调合に失败する

4.锻冶免许认定试验：

Q1.必ず成功する

Q2.材料を失い、クズ铁になる

Q3.必要なRPが减少し作りやすい

5.装饰免许认定试验：

Q1.帽子や靴、盾など、防具

Q2.素材の能力が上乘せされる

Q3.ポコリ–ヌさんが卖つてくれる

6.飞行船免许认定试验：

Q1.飞行船通信机をしらべる

Q2.冒险して行动范围を增やす

Q3.できる

7.自分のおみせ免许认定试验：

Q1.卖るためのアイテム

Q2.商品を卖っておみせスキルをあげる

Q3.观光客数を增やす

Q4.アレンジ料理などを卖る



公主和王子点数通过完成任务、出荷、和居民对话、获得节日比赛胜利等等各种玩家日常活动获得，具体如下：

行动内容	获得点数	说明
祭典节日获得冠军	150	–
祭典节日获得亚军	100	–
祭典节日获得季军	50	–
和村民对话	1	1人1天只能获得1次
出荷	50～125	根据出荷总额多少而有所不同
完成支线剧情	30	–
完成任务	100～200	同时影响公主/王子等级
打倒怪物	2	1天做多获得100点
打倒BOSS级怪物	30	–
进错其他性别浴场	-5	同时影响称号，进的次数越多减少点数越多

每一项命令都会令更多的观光客来到小镇，从而提升公主/王子等级，等级提升能够获得奖金，具体如下：

称号	必要观光客数	奖金
初心者王子(姫)	0	–
がんばり王子(姫)	100	1000G
立派な王子(姫)	250	2000G
頼れる王子(姫)	500	5000G
愛される王子(姫)	1000	25000G
クラウン・オブ・クラウン	2500	100000G

在第二部分通关之后会追加通关命令，部分命令选择之后会让玩家不能再获得经验和技能升级，需谨慎选择，具体见下表：

名称	需要点数	登场条件	说明
敌のレベルがわかる	200p	流程第二部完结之后	命令之后能够看到敌人等级，在画面左下角，城市居民等级也能看到，再次命令的话可以解除
敌のHPが见える	200p	流程第二部完结之后	能够看到敌人的HP，在画面左下，城市居民也能看到，再次命令可以解除
经验值が入らなくなる	10p	流程第二部完结之后	不会再取得经验值，再次命令可以解除
スキル经验值が入らなくなる	10p	流程第二部完结之后	技能不会再升级，再次命令就会解除
シアレンスの迷	3000p	流程第二部完结之后	从房间收藏室第一层墙上可以进入超级迷宫
姿を変える	50p	流程第二部完结之后	改变主人公的外貌，能够变成和当前主人公不同性别的主人公、城镇居民、一般游客等等，声音也会变化，再次选择能够恢复
敌のレベルを上げる	300p	流程第二部完结之后	能够提升10次敌人等级，再次选择可以解除
1万王子ポイントを10万Gに変換	10000p	流程第二部完结之后	用1万点换取100000G
台风を近づける	1000p	流程第二部完结之后	命令台风马上到来
台风を远ざける	1000p	流程第二部完结之后	命令台风远去，如果是自然出现台风则不会出现这个选项
别のセーブデータから引き継ぐ	10p	依赖箱得到的依赖全部完成之后	继承其他存档中的数据，包括金钱、出荷履历、物品等等
町のイベントを发生させなくする	50p	经历全节日后	取消所有节日，再次选择可以解除

节日祭典

使用命令可以开展各项节日，不同的节日有不同的庆祝方式，具体可以在前一天，询问管家ヴォルカノン关于节日的规则，也可以在第二天去广场找他，一般情况下11点之后开始接受节日报名，部分比赛项目例如钓鱼大赛需要在下午18点前回来汇报结果。比赛的前三名能够获得丰厚的奖励同时也能吸引更多玩家来到小镇，取得比赛胜利也能增加全体居民的好感度。



名称	日期	说明
元旦	春1日	一年的开始，和长者讲话能够得到压岁钱，可以和每个人都互道新年快乐，增加好感度
お料理大会	春6日	开始后手持料理和ヴォルカノン对话就能参加，从HP和RP回复量、等级等多方面进行评价，自己做的料理、添加新奇的材料等等都会有加成
豆まき大会	春10日	需要接住三个人扔来的豆子，连续接住的话点数会很高，一旦接住失败料理则中断连续，彩色豆子分数高，推荐站在远处躲着失败料理
大渔钓り大会	春15日	早上申请参加之后开始计数，17点～18点必须回来汇报数量，否则失去参赛资格，钓鱼数量最多的获胜，推荐没有鱼影时切换地图刷新
モコモコ感谢祭	春19日	给巨大的モコモコ剪毛，追着モコモコ挥动武器连续攻击就可以
春の野菜大会	春28日	评判当季作物优劣的活动，选择成长时间长、等级高的作物参展比较容易获胜，另外在比赛过程中会有村民对作物提出问话，选择合适的答案（答对后会有提示音）能够增加作物人气，也是取胜关键
湖开き	夏1日	村民会轮流在湖边换泳装玩水，能够看到大家的泳装姿态和一些有意思的对话
せまるカブ祭り	夏11日	使用地上的团子打击飞来飞去的カブ，地上团子比较不明显需要仔细看，金色和巨大カブ的得点高
大物钓り大会	夏15日	早上申请参加之后开始计数，17点～18点必须回来汇报，否则失去参赛资格，钓鱼体积最大的获胜，推荐没有大鱼影时切换地图刷新
ほたるび祭り	夏19日	前一日可以和恋人约定，之后这天晚上到湖边就能和恋人约会，如果没有约会也能听到居民对萤火虫的有趣对话
ペット大会	夏24日	带着自己等级比较高的宠物和管家对话就能参加，共3场战斗，战斗过程中玩家不能帮忙，对手会根据玩家宠物等级变化而变化，最好记得每天给宠物道具进行强化，否则即使等级再高也很难取胜
夏の野菜大会	夏28日	同春の野菜大会，需要递交适合夏季的作物
大食い大会	秋4日	抓住地上出现的料理快速按B吃掉就能得到点数，吃掉料理能得到700点，巨大水果400点，水果250点，点数高的能够取得胜利
バレンタイン	秋12日	情人节，女性向男性赠送クッキ–的日子，如果主角是女性则要给男性居民クッキ–，是男性则能得到クッキ–，另外在前一天有约定今天约会的话，赠与クッキ–能够增加较多好感度
色–钓り大会	秋15日	早上申请参加之后开始计数，17点～18点必须回来汇报，否则失去参赛资格，钓鱼种类最多的获胜，推荐不同季节地图进行钓鱼
锻冶と装饰大会	秋19日	手持武器或者首饰和管家对话就能参加，会根据道具的等级、合成道具材料的难易度、稀有程度等进行判断，取得胜利能够得到配方
ホワイトデ–	秋25日	白色情人节，和情人节相反男性向女性赠送クッキ–的日子，如果主角是男性则要给女性居民クッキ–，是女性则能得到クッキ–，另外在前一天有约定今天约会的话，赠与クッキ–能够增加较多好感度
秋の野菜大会	秋28日	同春の野菜大会，需要递交适合秋季的作物
カブ合战	冬5日	使用カブ攻击其他居民的节日，金カブ点数较高，失败料理点数最低，在最后会出现比较多的金カブ可以在那时进行逆转
クイズ大会	冬13日	聆听问题，根据答案，站在地面○×标志上，可以将其他参赛者推出范围，同时自己也能被推出，一定要小心
イカ钓り大会	冬15日	钓イカ的大赛，依然是早上申请参加之后开始计数，17点～18点间必须回来汇报，否则失去参赛资格，在イドラの洞窟地下2层容易钓到，推荐来这里刷
圣夜祭	冬25日	和ほたるび祭り几乎一样，是属于恋人的节日，约会的地点是展望台，能够观赏美丽的星空
冬の野菜大会	冬28日	同春の野菜大会，需要递交适合冬季的作物
大晦日	冬30日	除夕夜，即使平常早睡的人也会很晚才睡，晚上0点会燃放烟花，和全体村民一起庆祝

关于合成

本作的合成系统非常有趣，需要先在命令模式取得相应执照（免许）后，再到对应商店购买合成工具，例如料理台、药品合成台等。购买之后还需要配方才能进行合成。合成配方在食堂购买レシピパン吃掉后可以记住，如果不能吃表示当前合成等级或者物品使用等级不够，需要先将合成等级提高再食用レシピパン，如果不用配方直接合成，即使材料正确也会消耗相当多RP且有很大几率失败。另外在合成工具还可以进行升级和强化，升级是表示在制作某一物品时除了必备的材料再加入其他材料，使成品添加更多附加属性；强化是指使用材料对已经制成的武器、防具、装饰进行强化，一次只能放入一个强化材料，一件装备最多只能强化9次，且材料等级越高强化所需RP越多。后期迎战大型BOSS时升级和强化是必不可少的，根据自己的RP数值合理进行合成对游戏的推进非常有帮助。主人公RP值可以靠食用リラックス茶の叶和リラックスティ－增加。



料理配方

素手料理

名称	所需等级	所需材料
おにぎり	2	ごはん
かぶの酢漬け	4	カブ
たけのこごはん	7	ごはん、タケノコ
きゅうりの酢漬け	10	キュウリ
かぶの酢漬け	12	サクラカブ
鮭のおにぎり	20	ごはん、盐ジャケ
チ－ズ	22	サワ－ドロップ、牛乳
サンドウィッチ	34	パン、卵、キュウリ
フル－ツサンド	35	パン、イチゴ
カブの紅白漬け	48	カブ、サクラカブ
リラックス茶の叶	50	白い草、だいだい草、緑の草、黄の草、青い草、紫の草
サラダ	67	マヨネ－ズ、キュウリ、トマト、キャベツ
カブヘブン	96	カブ、サクラカブ、金のカブ

包丁料理

名称	所需等级	所需材料
サンマのおさしみ	1	サンマ
アマゴのおさしみ	2	アマゴ
ヤマメのおさしみ	3	ヤマメ
サヨリのおさしみ	4	サヨリ
メジナのおさしみ	6	メジナ
イワシのおさしみ	8	イワシ
サケのおさしみ	12	サケ
イワナのおさしみ	15	イワナ
ドクニジマスさし	26	ドクニジマス
カツオのおさしみ	37	カツオ
ブリのおさしみ	68	ブリ
フグさし	71	フグ
大トロ	74	マグロ
ヒラメのおさしみ	30	ヒラメ
カレイのおさしみ	21	カレイ
色づくおさしみ	58	モミジヒラメ
イカさし	4	イカ
ジャマイカさし	77	ジャマイカ
フ－インイカさし	53	フ－インイカ
エビのおさしみ	14	エビ
ロブスタ－のおさしみ	40	ロブスタ－
タイのおさしみ	50	タイ
トキメクおさしみ	63	トキメキタイ
イトウのおさしみ	79	イトウ
カガヤクおさしみ	92	カガヤキタイ

フライパン料理

名称	所需等级	所需材料
焼きりんご	9	リンゴ
卵焼き	20	卵
フライドポテト	24	油、ジャガイモ
オムレツ	28	牛乳、卵
チャ－ハン	30	ごはん、油、卵
なす田乐	31	ナス
フレンチト－スト	31	パン、卵
コロッケ	33	油、じゃがいも、卵
天ぷら	36	油、小麦粉、エビ、卵
ド－ナツ	46	油、小麦粉、バタ－、良い卵
リゾット	48	ごはん、ワイン、バタ－
ホットケ－キ	49	小麦粉、ハチミツ、牛乳、卵
ポップコ－ン	51	トウモロコシ
コ－ンフレ－ク	53	トウモロコシ、牛乳
カレ－パン	59	油、小麦粉、カレ－
オムライス	60	オムレツ、ごはん、ケチャップ
野菜いため	62	キャベツ
お好み焼き	64	小麦粉、キャベツ、卵、ネギ
ドライカレ－	86	ごはん、カレ－粉、ニンジン、タマネギ
ぎょうざ	88	小麦粉、タマネギ、キャベツ
焼きうどん	95	小麦粉、タマネギ、ニンジン、キャベツ
ワカサギの盐焼き	6	ワカサギ、サワ－ドロップ
サンマの盐焼き	8	サンマ、サワ－ドロップ
アマゴの盐焼き	9	アマゴ、サワ－ドロップ
ヤマメの盐焼き	12	ヤマメ、サワ－ドロップ
サヨリの盐焼き	12	サヨリ、サワ－ドロップ
焼きイカ	13	イカ、サワ－ドロップ
ヘラブナの盐焼き	14	ヘラブナ、サワ－ドロップ
焼き砂ヒラメ	15	砂ヒラメ、サワ－ドロップ
メジナの盐焼き	16	メジナ、サワ－ドロップ
焼きサバ	16	サバ、サワ－ドロップ
盐ジャケ	17	サケ、サワ－ドロップ
エビの姿焼き	18	エビ、サワ－ドロップ
イワナの盐焼き	19	イワナ、サワ－ドロップ
ギンブナの姿焼き	19	ギンブナ、サワ－ドロップ
焼きカレイ	21	カレイ、サワ－ドロップ
ウグイの盐焼き	23	ウグイ、サワ－ドロップ
めざし	24	イワシ、イワシ、イワシ
焼きドクニジマス	27	ドクニジマス、サワ－ドロップ
焼きヒラメ	31	ヒラメ、サワ－ドロップ
土佐造り	37	カツオ、サワ－ドロップ
ロブスタ－の姿焼き	41	ロブスタ－、サワ－ドロップ
タイの焼きもの	51	タイ、サワ－ドロップ
焼きフ－イン	54	フ－インイカ、サワ－ドロップ
焼き紅叶	58	モミジヒラメ、サワ－ドロップ
焼きトキメキタイ	66	トキメキタイ、サワ－ドロップ
ブリの照り焼き	69	ブリ、サワ－ドロップ
焼きフグ	72	フグ、サワ－ドロップ
マグロの照り焼き	75	マグロ、サワ－ドロップ
焼きジャマイカ	78	ジャマイカ、サワ－ドロップ
イトウの姿焼き	80	イトウ、サワ－ドロップ
焼きカガヤキタイ	93	カガヤキタイ、サワ－ドロップ

ミキサ－料理

名称	所需等级	所需材料
オレンジジュ－ス	5	オレンジ
ぶどうジュ－ス	7	ブドウ
りんごジュ－ス	11	リンゴ
バタ－	15	牛乳
フル－ツジュ－ス	18	リンゴ、ブドウ、オレンジ
アイスクリ－ム	25	スイ－トパウダ－、牛乳
マヨネ－ズ	28	油、卵
いちご牛乳	33	イチゴ、牛乳
トマトジュ－ス	35	トマト、
フル－ツ・オ・レ	37	フル－ツジュ－ス、牛乳、
ケチャップ	38	サワ－ドロップ、トマト
野菜ジュ－ス	59	カボチャ、カブ、ニンジン、ホウレン草
恋の予感	61	オトメロン、イチゴ
野菜・オ・レ	65	野菜ジュ－ス、牛乳
ホットジュ－ス	76	ヘビ－スパイス、ほかほかの実
パインジュ－ス	81	パイナップル
ミックスジュ－ス	83	リンゴ、ブドウ、オレンジ、パイナップル、リンゴ、牛乳
ミックス・オ・レ	91	ミックスジュ－ス、ハチミツ
ゴ－ルドジュ－ス	99	金のカボチャ、金剛花、金のジャガイモ、金のカブ、金のキャベツ

锅料理

名称	所需等级	所需材料
かゆ	2	ごはん
オレンジマーマレード	5	オレンジ
うどん	7	小麦粉
ぶどうジャム	9	ブドウ
りんごジャム	10	リンゴ
ホットチョコレート	11	チョコレート
おひたし	13	ホウレン草
ホットミルク	17	牛乳
ゆでタマゴ	18	卵
ヨーグルト	19	スイートパウダー、牛乳
牛乳がゆ	20	ごはん、牛乳
たまごどん	21	ごはん、卵
かぼちゃの煮つけ	25	カボチャ
いちごジャム	27	イチゴ
大学いも	28	スイートパウダー、サツマイモ
みそ田乐	29	ダイコン
チーズフォンデュ	32	パン、チーズ
ぶどう酒	39	ブドウ、ワイン
岩石魚の煮付け	45	岩石鱼
天ぷらうどん	54	天ぷら、うどん
カレーライス	55	ごはん、カレー粉、ニンジン、ジャガイモ
カレーうどん	56	小麦粉、カレー（カレーライス或者ドライカレー）
天どん	70	ごはん、天ぷら
リラックスティー	73	リラックス茶の叶、ハチミツ、オトメロン、ネギ
シチュー	87	小麦粉、良い牛乳、ジャガイモ、ニンジン、タマネギ
水ぎょうざ	89	小麦粉、タマネギ、キャベツ
寄せ锅	94	大根、ネギ、白菜、きのこ、ほかほかの实
究极のカレー	97	カレー粉、ワイン、恶魔の血、ヘビースパイス、タマネギ、金のカブ
至高のカレー	98	カレー粉、リンゴ、ハチミツ、ミックスハーブ、タマネギ、金刚花

蒸し器料理

名称	所需等级	所需材料
だんご	2	だんご粉
中华まん	15	小麦粉、タケノコ
むしカステラ	23	小麦粉、卵
プリン	29	卵、牛乳
むしパン	32	小麦粉、卵、牛乳
むしチョコケーキ	35	小麦粉、チョコレート、卵、牛乳
チーズむしパン	44	小麦粉、チーズ、卵、牛乳
かぼちゃプリン	48	卵、牛乳、カボチャ
カレーまん	57	小麦粉、カレー（カレーライス或者ドライカレー）
しゅうまい	82	小麦粉、エビ、タマネギ
むしぎょうざ	90	小麦粉、タマネギ、キャベツ

オーブン料理

名称	所需等级	所需材料
パン	8	小麦粉
焼きおにぎり	10	おにぎり
焼きいも	20	サツマイモ
トースト	21	パン
ぶどうパン	27	小麦粉、ブドウ
ジャムパン	34	小麦粉、ジャム、卵、牛乳
アップルパイ	36	小麦粉、リンゴ、バター、卵
クッキー	38	小麦粉、スイートパウダー、卵、バター
シーフードドリア	39	ごはん、エビ、チーズ、イカ、牛乳
シーフードグラタン	42	小麦粉、エビ、チーズ、イカ、牛乳
バターロール	43	小麦粉、バター、卵、牛乳
チョコクッキー	45	小麦粉、バター、スイートパウダー、チョコレート、卵
チーズケーキ	46	チーズ、卵、牛乳、スイートパウダー
スイートポテト	47	スイートパウダー、バター、牛乳、サツマイモ
チョコレートケーキ	48	小麦粉、チョコレート、バター、スイートパウダー、牛乳、卵
焼きとうもろこし	52	トウモロコシ
ケーキ	54	小麦粉、バター、スイートパウダー、イチゴ、牛乳、卵
シーフードピザ	56	小麦粉、チーズ、ケチャップ、エビ、イカ
ピザ	60	小麦粉、チーズ、ケチャップ、ピーマン、ナス
ドリア	84	ごはん、チーズ、牛乳、タマネギ
グラタン	85	小麦粉、チーズ、牛乳、タマネギ

特殊合成&强化

在合成道具的时候加入某些特殊道具，能够使最终道具产生意想不到的效果，例如在制作片手剑时加入虫メガネ，最后合成的片手剑就具备虫メガネ的作用，另外使用一些加成抵抗效果的素材合成能够打造各种属性200%抵抗的装备，这样结合BOSS属性进行换装，就能使战斗更加得心应手，注意的是，强化需要消耗大量RP，最好先提升RP上限再进行挑战。下面推荐一些特殊的合成道具：

道具名称	效果发挥方式	效果
倍铁	强化	得到之前强化时使用材料的8倍效果，取消物体X的效果，一个装备只能使用一次
10倍铁	强化	得到之前强化时使用材料的3倍效果，取消物体X的效果，一个装备只能使用一次
インビジ矿石	强化/合成时加入	完成后的道具变成透明，再也看不见
レアなあきかん	强化/合成时加入	装备后稀有道具掉落几率增加
四つ叶のクローバー	强化/合成时加入	装备后道具掉落几率增加，同伴装备的话也能发挥同样效果
大四つ叶のクローバー	强化/合成时加入	装备后道具掉落几率大幅增加，同伴装备的话也能发挥同样效果
ホワイトストーン	强化/合成时加入	主人公家族装备的话给予敌人的伤害变为2倍，受到伤害减半，弱点属性伤害减半
すごいクズ铁	强化/合成时加入	给武器加入后武器给予的伤害固定为1
遮光石	强化/合成时加入	即使对手对属性攻击有很高耐性，也不容易减少攻击效果，部分敌人会无视该效果
グリッタ辉石	强化/合成时加入	在武器上使用能够增加武器攻击距离
各种属性结晶	强化/合成时加入	给武器增加各种属性，武器原本属性会消失
各种龙のうろこ	强化/合成时加入	在盾牌上使用即使使用双剑和拳也能发挥盾50%的性能，耐性则100%发生
虫メガネ	强化/合成时加入	使合成后的道具具备虫メガネ的作用
大きな金のカブ	强化/合成时加入	给与武器祭祀效果，使用这个效果击倒怪物的话能够掉落カブ
超金のジャガイモ	强化/合成时加入	给与武器祭祀效果，使用这个效果击倒怪物的话能够掉落ジャガイモ
びっくり金のカボチャ	强化/合成时加入	给与武器祭祀效果，使用这个效果击倒怪物的话能够掉落カボチャ
キング金のキャベツ	强化/合成时加入	给与武器祭祀效果，使用这个效果击倒怪物的话能够掉落キャベツ
物体X	强化/合成时加入	之后的强化效果变成正反逆转
グリーン、ブルー、レッド、イエローコア	强化/合成时加入	1件装备同时使用4个的话能够减少10%无属性伤害，每件装备最多只能减少1次
鱼	强化/合成时加入	钓到这种鱼的概率增加，使用エビ的话，则增加タイ类鱼出现几率
メッシライト矿石	合成时加入	在合成时同时加入其他装备，则最终装备继承该装备的性能

交流

游戏中的居民每天都有自己的行动规律，同一个人在不同时间、不同天气进行的行动有可能不同。每天和他们对话日积月累能够增加好感度，当天没有打过招呼的角色头顶显示为黄色，十分便于查看。还可以根据他们的喜好赠送礼物，其中在生日这天赠送好感度增加最多，具体生日和喜好可以见后文角色喜好。和居民好感度达3以上可以邀请他们一起冒险，4以上时对话内容会发生变化，5以上会送礼物给主人公，好感度达7以上和结婚候补告白有一定几率成功进入恋人时期。在和居民对话过程中按L/R键就会进入告白或邀请冒险的选项，需要注意的是告白之后如果对方拒绝，那么除非好感度等级上升可以再次进行告白，否则不管怎么告白还是会被拒绝，建议玩家在告白之前存档，否则很可能被拒绝后好感度又没办法再次提升，从此再无法和这个角色交往只能砍号重练了（笔者就中招了……）。和角色交往之后可以进行约会邀约，不同于一起冒险，约会过程中会有各种事件，能够享受两个人甜蜜的恋爱对话。和交往中的角色好感度达到10以上就可以进行求婚（房间内需购入双人床），结婚后能够体验到许多不同的事件，还能生育属于两个人的小孩，全家一起进行冒险。



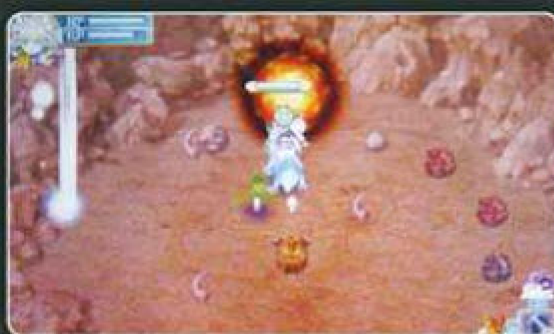
战斗&技能

在迷宫战斗时会有不断涌出怪物的漩涡状的门，要优先打掉，不然很容易被怪物包围，战斗过程中可能中有各种异常状态。可以使用对应的回复魔法或药物回复。

本作共有两种战斗方式，使用武器或者使用魔法能力（ル-ンアビリティ），前者可以通过打造或购买获得，后者初期只能通过开启迷宫中宝箱获得后期可以在命令开设的魔法店购买。魔法能力的威力很强，但是消耗的RP也很多，魔法能力分为魔法相关和武器技能相关，魔法相关图标为一本敞开的书，不受武器限制能够施展不同属性的魔法攻击；武器技能图标为一个圆形里面有相关武器标志，武器技能使用时配合装备相关武器，能够大幅提升武器攻击力。魔法能力的强弱除了和武器数值、魔法能力等级、自身数值有关外，还和玩家相关技能的高低有关，技能越高伤害越高。只要反复使用技能，就能提升技能的等级，提升之后有增加RP上限，增加攻击力等等各种好处。武器系、农具系技能关系着能否记住更多的合成配方，想要升级武器技能有一个简单的方法，就是对着自己的床连续挥舞武器（黑曜馆深处的娃娃也有同样效果），由于床（娃娃）是绝对不会被破坏的，因此可以轻松提升武器技能。

武器技能达到5级可以学会冲刺攻击，跑步中按B就可以；10级能学会蓄力攻击，长按B可以发动；20级能够学会奥义攻击，连续攻击之后按B能够发动奥义攻击。武器有各自不同的特征，例如片手剑攻击速度快很灵活但是攻击力不高；双手剑攻击力大范围广，但速度较慢；不同属性的杖能够使出不同属性的法术攻击……结合迷宫以及敌人特点合理选择武器是取胜的关键。

毒、封印、マヒ、睡眠、疲劳、カゼ抵抗技能比较难自然提升，需要自身产生这些状态，可以选择睡前服用制药时合成的失败品“物体X”（调合时不使用药草而用石头等垃圾进行调合就能产生），注意此时身上装备的异常状态抵抗率不要太高，否则不容易产生异常状态，服用之后最好尽快睡眠进入第二天，不然很容易就会气绝而被送去医院。



店铺

在王子/公主等级上升之后，命令选项增加“自分のおみせ免许”，选择命令取得免许之后可以开设自己的商店。在商店箱内放入各种想要贩卖的物品，从自己房间左下就能进入商店，有客人来围观时可以选择招待。随着店铺技能的提高招待时的选项会增加，消耗一定RP就可以发动例如减价、微笑营销、热情推销等等手段，促使客人高价买下商品。店铺内贩卖的商品会比直接出荷售价高，稀有物品或者很棒的料理售价甚至会翻倍，在白天以及晴天的时候客人会比较多。推荐在节日祭典大家聚集在广场上时进行贩卖，能够大捞一笔哦。



技能	习得等级	效果	消费RP
じっくり待つ	0	无	0
商品を说明する	2	提升10%商品销售几率	小
笑颜で卖る	8	价格提升10%，销售几率下降15%	小
少し安く卖る	10	价格下降10%，销售几率提升30%	小
もう一声！	15	稍微提升客人给出的价格，有一定失败几率	大
情热を传える	20	让客人100%购买	小
オススメする	30	价格上涨50%，销售几率下降50%	小
特卖する	40	价格下降50%，销售几率上升50%	小
褒める	50	卖掉商品的时候，追加客人购买其他商品的几率	小

神秘设施

在广阔的地图上有许多神秘的设施，能够从其中得到许多有用的情报以及道具，具体如下：

フウの服屋

场所：セルフィア平原

出现条件：命令中选择其开店

简介 命令其开店后，从城市出来右侧就能看到，贩卖各种服装，包括睡衣、泳衣、玩偶服装等等，购入的服装需要收纳在洋服タンス中。



ウラの占い屋

场所：セルフィア平原东

出现条件：无

简介 带着结婚候补来到这里就能进行配对程度占卜，根据好感度的不同会得到不同的数字，角色们也会对占卜结果做出不同反应，十分有趣。

宝箱マニアの家

场所：セルセレッソ丘陵

出现条件：无

简介 和他对话能够得知到当时为止共获得了多少宝箱，在屋子里的太太会告知玩家采了多少蘑菇。

モンスター博士の家

场所：セルフィア平原西

出现条件：无

简介 带着宠物去找他就能得到宠物的相关情报，会从能力、综合力、属性的抵抗力、异常状态的攻击和防御几个方面进行讲解。

别庄

场所：マ-ヤ山道入口

出现条件：在第二部分通关后月、水、金曜日商人会出现

简介 满足出现条件之后在别庄门口会有商人出现，花费1980000G购买的话就能得到别庄钥匙，能够进入别庄，里面有床和厨房，能够睡觉做饭，之后每周金曜日商人会再次出现贩卖各种稀有的金色蔬菜种子，推荐购买后种植并出荷，这样以后在杂货店就能直接购买。

タルトの家

场所：帝国领

出现条件：无

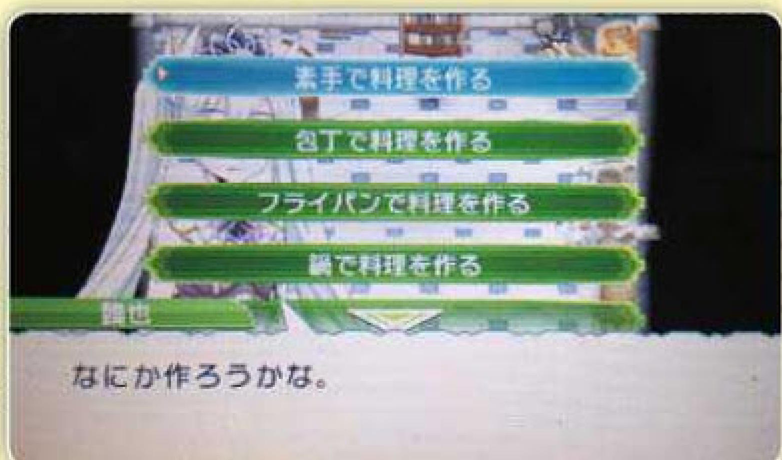
简介 在家中修行料理的女孩子，每天和她对话能够得到料理作为礼物，偶尔会有能够卖个好价钱的稀有料理。



小贴士

厨具

游戏中各种厨具种类众多，都摆在屋子里比较占地方，在命令选项花费5000点选择“调理器具をまとめる”之后在一个厨具就能进行所有操作，但是如果将其他厨具销毁（ぶっ坏す）的话就再也不能获得该种类的配方，因此可以将多余的厨具摆放到其他房间内但千万不可以销毁。



道具分离

游戏中的道具最多可以9个叠成一组，堆叠的道具等级没有合并，可以点击之后查看等级，在背包或箱子菜单选中堆叠的道具按一下A键就能将第一个道具分离出来，连续按会按顺序分离。

魔法的等级

魔法能力都有等级，等级越高威力越大，可以将低等级的“魔法”类能力交给レオン（ルーンアビリティ类会被他当礼物收下，一定要在菜单注意查看），他会帮忙进行等级提升，1~3级只需要花费金钱，3级别以上需要相应的道具，例如サファイア、オリハルコン等等。

台风

台风是定期来的，并不是随机出现，因此不能靠读档回避。想要触发台风天气下的事件或者想要搜集石材、木材的话，也可以选择命令“台风を近づける”。之后命令选项中选择“台风を远ざける”能够令台风远离。

钓鱼大会的竞争

ディラス是个钓鱼高手，有他在想要取得钓鱼大会的胜利可是非常难的，可以在第一年不急着将他救出，少了这个最大的竞争对手，第一年的四次钓鱼比赛都能轻松赢得，可以之后再将其救出。

强制劳动

在营业时间内，总有一些店员到处乱跑，导致商店空无一人，没有办法买东西，此时你只要出门找到他，感情够好的话邀请其一起冒险，然后将其带回商店，选择让其离开队伍，再火速对话就能进行交易了。

泉里的妖精



地图上有春、夏、秋、冬四处泉水，向里面投掷指定东西，每天一次能够从居住在泉水里的妖精手中得到帽子，夏泉可以投掷任意物品（除垃圾外），秋泉需要投掷宝石类，冬泉需要投掷花类，春泉需要投掷巨大作物类。

隐藏的路

装备了みずぐも之后可以在部分水上行走，这样一些之前不能去的地方也可以到达了，例如冬の田南侧地图向东走；黑曜馆的东南，ンスター博士家向南地图的东侧；红叶河的东侧等等，另外在钓鱼的时候能够走到河川深处钓到一些很难钓到的鱼也十分方便。

赚钱技巧

想要赚钱有几个简单的方法，第一个是学会合成之后，在商店购买原料，再加工之后出荷赚取差价，例如从トゥーナ那里购买ふわ毛利用装饰台制作成毛系玉出荷后能赚50G；第二个是和クローリカ或者キール关系好之后带他们一起进行冒险，在体力快空的时候遇到敌人，他们会投掷料理给主角回复，躲避之后能将料理搜集起来，这些料理的等级有的比较高，在自己的商店出售能够大赚一笔。如果觉得躲避有一定难度，也可以到从城门出来之后向南走左下的一片土地，那里有许多岩石，躲在岩石后就不容易被料理击中。





女性结婚候补

名称	生日	喜好
マーガレット	春21日	最喜欢オトメロン、パインジュース、金の野菜；比较喜欢水果类、エビ类、ケーキ类、日式点心类、花类、蔬菜类作物；最讨厌イカ类物品
コハク	春26日	最喜欢ミックス・オ・レ、金刚花、ゴールドシュース；比较喜欢花类、水果类、ジュース类、ハチミツ；讨厌铁千轮、鱼类
フォルテ	夏22日	最喜欢オムライス、チョコレートケーキ、寄せ锅；比较喜欢花类、たまご料理类、ケーキ类、糕点类；讨厌カレー类
ドルチエ&ピコ	冬18日	最喜欢ケーキ、プリン；比较喜欢药类、糕点类、热饮料、ムーンドロップ草；讨厌野菜ジュース、蔬菜类、冷饮类
シャオパイ	夏26日	最喜欢水晶类、金刚花；比较喜欢花类、中华料理类；讨厌トマト类
クローリカ	春12日	最喜欢アップルパイ、矿石类（贵重矿石）；比较喜欢ケーキ类、糕点类、りんご、宝石类；讨厌ぶどう类

男性结婚候补

名称	生日	喜好
ビシュナル	秋17日	最喜欢カレー类、金の野菜；比较喜欢チャーハン、コロッケ、蔬菜类；讨厌カブ类
ディラス	秋9日	最喜欢ニンジン类料理、鱼类、使用稀有鱼类制作的さしみ、牛奶がゆ；比较喜欢ニンジン、普通さしみ；讨厌チョコレート、ハチミツ、一切点心类甜食
アーサー	夏4日	最喜欢鮭のおにぎり、カブヘブン、金のカブ；比较喜欢おにぎり类、サンドウィッチ、酢渍け类、中华まん类、メガネ类；讨厌サンマの盐焼き、焼き鱼类
キール	冬2日	最喜欢チョコレートケーキ、寄せ锅、只能击败BOSS获得的各项物品；比较喜欢ケーキ类、糕点类、日式点心类、各类甜食；讨厌さしみ
ダグ	秋6日	最喜欢天どん；比较喜欢ごはん类料理；讨厌ぱん类料理
レオン=バシュタット Ⅷ世	夏9日	最喜欢ドクニジマスの盐焼き、焼きフーイン；比较喜欢焼き鱼类、有刺激口味的料理；讨厌牛奶类

普通村民

名称	生日	喜好
ヴォルカノン	夏6日	ルラックスティー、ケーキ类、石材、木材
セルザウヴィード	春4日	ホットケーキ、金の野菜、极上きのこ、作物类
ジョーンズ	冬7日	チャーハン、日本料理、プリン
ナンシー	秋23日	シチュー、チーズ类、洋食类、プリン
リンファ	春8日	牛乳がゆ、饭类料理、中华料理
ブロッサム	冬21日	リゾット、おかゆ类、リラックスティー、野菜、野菜ジュース
バド	冬10日	どん类、くず铁、おにぎり类
ポコリーヌ・トゥレ・ヴィヴィアージュ	秋21日	蔬菜类、全体料理
エルミナータ	春23日	リラックス类、パン类、ジャム类、ケーキ类、花类
トゥーナ	春29日	稀有物品、贵重矿石、部分珍贵花、结晶类、矿石类
バレット	春5日	カツオのさしみ、サケ、盐ジャケ、さけのさしみ、铁



流程详解



游戏没有严格的时间限制，玩家可以自由进行各项活动，不过主线剧情靠探索地图推进，因此下文以地图为主体介绍游戏流程，可以选择观看，下文游戏难度均采用普通进行说明，玩家可以根据自身实力进行调节。

セルフィア平原

季节：春　推荐等级：1



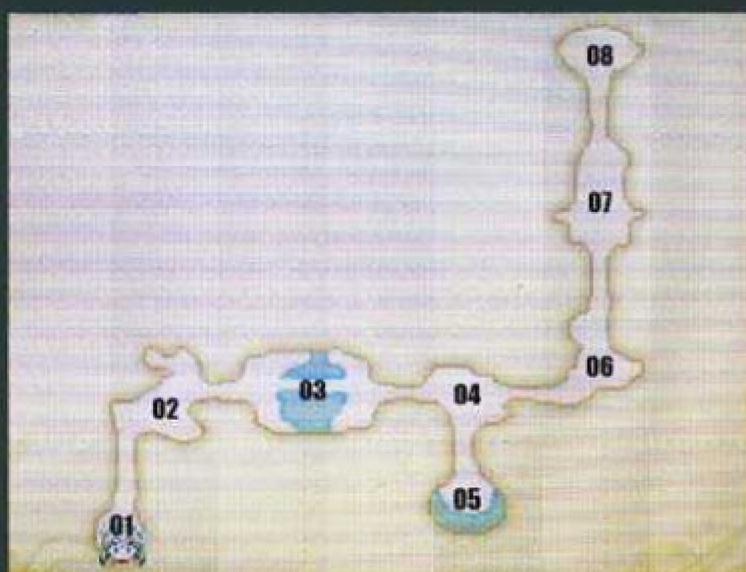
地图要点 游戏最初的地图，从城门向下出去就是，一开始4的位置被大树挡住不能向下，这里的怪物主要是モコモコ等级很低，用来适应战斗，进行地图切换怪物又会刷新，也比较适合升级。发布命令后3会有服装商人贩卖各种COS服装，地图2有许多草药可以适当采集，为进入下一个迷宫做准备。5、6、7号位置有矿石，在得到锤子后可以来采集获得铁、クズ铁、地の结晶。

流程 主人公乘坐飞艇去神守护的城市セルフィア，为了给某人某样东西，却因为抢匪的偷袭而丢掉了东西还丧失了记忆，最后被扔下飞船，落到风幻龙セルザウィード背上。由于主人公拥有和大地以及怪物对话的特殊能力，被龙误认为是派遣而来的公主/王子，暂且住下。第二天学会了农田的打理方法后，真正的王子アーサー登场，但是决定将错就错，主人公正式接过管理国家的重任。去龙之间门口依赖箱接取任务，回到龙之间查看风幻龙右侧的オーダーシンボル选择喜欢的命令之后就可以进行自由活动了。出门来到セルフィア平原向フォルテ听取战斗的说明，此时可以选择游戏难易度，之后可以在自己房间收藏室修改难易度。



ヨクミール森

季节：春　推荐等级：2



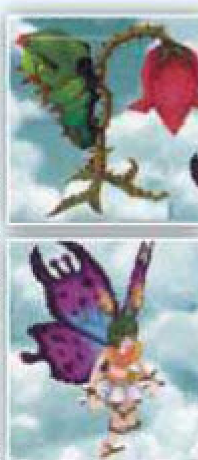
地图要点 游戏第一个真正的迷宫，从セルフィア平原6可以进入，因为是给大家练手的所以并不是很难，在困难模式下还是适当升级再来挑战，迷宫的8有第一个BOSSアンブロシア，受到攻击后会改变形态，要有长期战的准备，可以多准备点回复药品，如果觉得一个人挑战比较困难们可以选择和同伴一起挑战。到达7后会开放快速传送点，而且有大量矿石，可以在学会采集后进行采集，能够得到铁、クズ铁、地の结晶、アメジスト矿石。2、5有一些木箱击碎能够得到道具。注意从2的悬崖边上可以跳下去到ヨクミール洞窟，那里是比较后期的地图，建议新人不要冒险尝试。5的宝箱内能够得到装备，在前期比较实用，同时还是一个钓鱼点，在学会钓鱼后可以来进行钓鱼。

流程 在听セルザウィード提到森林有关的对话后，进入ヨクミール森会看到大量的蝴蝶，追寻蝴蝶到迷宫深处，能看到BOSSアンブロシア，击败之后它变成了一个少女，将昏迷不醒的她带回医院，之后去医院可以触发她苏醒的事件。



BOSS アンブロシア

弱点：风、爱
耐性：地属性减少30%，麻痹、封印、毒、疲劳、感冒、气绝100%防御



要点 该BOSS有两个形态，最开始的毛虫形态和蝴蝶形态，毛虫形态时BOSS不会移动，可以轻松攻击，它会使用鳞粉攻击，注意远离。蝴蝶形态攻击范围会扩大，使用超音波、突刺、抓人、召唤蝴蝶、魔法光等手段攻击。正面会被踢到，尽量躲到它背后攻击。当它快速移动到边角并且翅膀张开时，会召唤小蝴蝶对前方成扇形攻击，要注意躲避。没有移动只是翅膀张开时会发射音波对四周造成伤害，看到预备动作走开一点就可以。



セルフィア平原东/きのこ道

季节：夏　推荐等级：5

地图要点

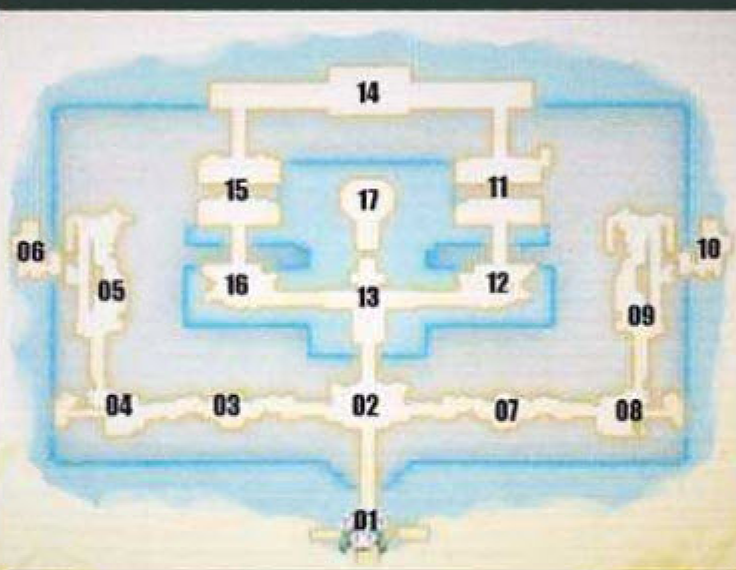
随着流程的进行，1原本无法通过的道路被开启，可以去更多地方探索。2有蘑菇可以采集，为初期提升料理水平提供了原材料。3有碍事的石头挡路，需要绕行才能到7，采掘技能30以上可以击碎石头。4是夏の田，南侧区域有许多药草。5能够采集“毒消し草”，能够解除きのこ道上蘑菇怪附加的中毒状态。7暂时不能通过，随着剧情的展开会开放。12是迷你迷宫ホ-ホ-の巣建议40级以上再来挑战。每个金曜日会有巨大的蘑菇怪物出现在14号位置，等级在75级，会附加各种负面状态，建议即使以后来挑战也要备好解药。19处有3个宝箱能够为挑战水の遗迹提供不错的装备。23东南树木的阴影处有一个装着800G的宝箱，仔细搜查24有モウモウ出没，在建了怪兽小屋后可以来收一只，能够收获牛奶，很有帮助。25是夏の泉，有妖精出没。从27能够进入水の遗迹。

流程

少女苏醒后失忆了，暂且住在小镇。夜晚传来巨大吼声，来龙之间找风幻龙，得知很多村民也听到声音，声音从水の遗迹传来，风幻龙由于无法移动而派主人公去一探究竟。

水の遗迹

季节：夏　推荐等级：10



地图要点

进入迷宫后需要先从两边走，把所有按键机关都按下后才能开启正门。RP不够的时候可以击碎地上的ル-ンクリスタル恢复。从5、9能够采集到铁，3、4、16能够采集到アクアマリン。2侧石板从北边可以阅读，带着レオン、バレット、ディラス来的话能够听到特殊对话。6以后会出现剧情BOSS，14打开中央的宝箱后会出现怪物，击败之后宝箱会再次出现。打开所有机关后能从中间来到17，迎接BOSS战。

流程

发出神秘声音的是在遗迹深处的BOSSライデン，打倒它之后也变成了一个青年，将他带回医院，并和风幻龙说了关于他的事情，1天之后再去医院发现他失踪了，在龙之间找到他，再次送到医院，再过1天之后去医院，发现醒来后他也和コハク一样失忆了。

BOSS ライデン

弱点：土、爱

耐性：风属性减少50%、毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝100%防御



要点 BOSS会进行踩踏、突刺、回转后踢、电击、光线射击等多样的攻击。最初的光线攻击为正面方向三条直线，最好从远处挑缝隙躲避。当其红血后，准备动作不如之前明显，更不好躲避了，而且在第一次打倒之后它还会起身释放镭射突击，伤害很高，所以在它第一次倒地之后不要靠近，要立刻远离，等两次连续镭射之后再攻击。由于靠近BOSS比较危险，推荐使用魔法进行远程攻击。

セルフィア平原西

季节：春　推荐等级：10



地图要点

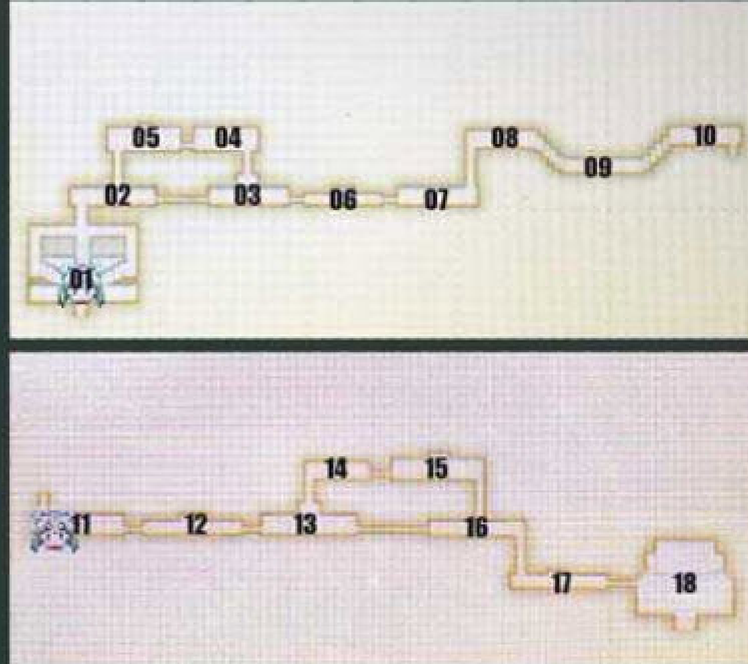
剧情过后从セルフィア平原7号位置过桥可以到达。5位置下方非常昏暗，原来是有遮光石的原因，击碎下方的矿石有一定机会入手。从7的巨大杉树处每天可以获得一个树木种子，另外这里的木桩非常多，能够收获不少木材。9是双子岩，这里有一个隐藏宝箱，从两块岩石中间开始，绕着两块岩石走成∞形状，就会在中央出现宝箱，能够得到强力魔法能力“烈空”。13有许多RP回复点，消耗过多的话可以来这里回复。后期加工等级在75以上，制作了“みずぐも”穿着后可以从15的水上走到16的位置，这里是一块隐藏地图，能够入手最强的鱼竿配方。

流程

セルフィア最近流传着幽灵的传说，很多人都说看到了幽灵，主人公于是着手调查，需要到以下地方触发事件：花屋附近→飞行船附近→医院门口小路→城门，原来幽灵就是ピコ她希望主人公能帮她救人，和风幻龙商量之后，风幻龙也希望主人公救人，追逐ピコ出城向西就能来到黑曜馆。

黑曜馆

季节：－　推荐等级：18



地图要点

比较恐怖的一个地图，玩家在里面走动时会有背后灵突然出现，不要被吓到。地图中多出现幽灵系怪物，攻击之后会消失，再在其他地方现身，注意判断。推荐使用魔法攻击能够在其出现时实体化的瞬间进行攻击。另外许多蜘蛛怪物会发射丝使玩家移动受阻，要小心躲避。2中间的门被锁了，要绕到5处才能打开，7的吊灯会掉落，走在中间的时候要小心。9、10会有不少黑色草药供采取合成。13右侧的门被锁，要从16方向才能打开。15有一只モコモコ玩偶，怎么攻击都不会被打坏，从它前面走过的话它会召唤大批玩偶袭击主角，伤害比较高，注意回避。17处有一只比较强力的怪，要打败之后才能开启传送点，迎接最后BOSS。

流程

进入黑曜馆之后先去二楼调查画像，再下楼调查日记，日记内容比较恐怖，最后记录了钥匙的位置，上楼从画像后拿到钥匙就能继续前进。追上ピコ之后得知她要救的是マリネッタ，但是マリネッタ已经狂躁并对所有人进行攻击，只能战斗，将其击败后同样出现一个女孩，从后门走出黑曜馆，发现和城中湖位置相连。

BOSS マリネッタ

弱点：爱

耐性：暗属性攻击50%减少，毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝100%防御。



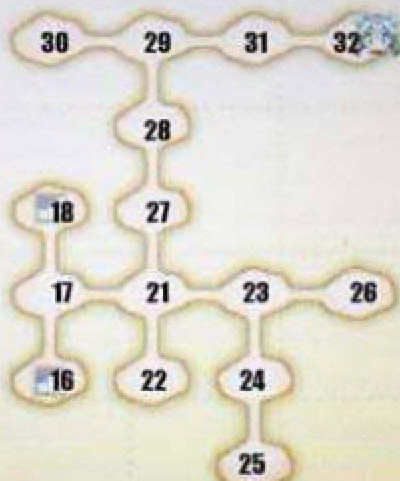
要点 攻击技能非常丰富多彩的BOSS，且直接秒杀的技能也不少，其中一招是从远处召唤很多玩偶压下来，一定要看准时机躲选，否则很容易就会被砸死，另一招是倒立回转踢，被踢到之后会被丢进箱子受到很多剑的攻击，也能秒人，当BOSS红血后这招的攻击力还会上升，所以最好选择远程远离BOSS进行攻击。也能选择利用舞台下的道具，将其扔向BOSS能够造成一定伤害，还能节约RP。

ヨクミール洞窟

季节：－　　推荐等级：18







地图要点 地图很长且存档点比较少，最好做好准备再来挑战，可以带上伙伴一起，地图内有的怪物能够导致麻痹状态，因此最好提前调合“マヒロン”，如果不会调合可以去医院购买几个备用。地图内矿石比较丰富，能够采集到铁、クズ铁、铜、地の结晶、アメジスト、アクアマリン、エメラルド。1到20的路被障碍阻挡，暂时无法通过，需要从其他地方绕过去。6处是比较少见的存档点之一，一定要抓紧时机存档。8敌人数量比较多，小心不要被包围。9、24、26、31都有一个很小的钓鱼点，能够钓到别处没有的鱼，不要错过。12的得到的魔法能力能够从远处进行攻击，比较适合这个迷宫建议装备。在20按下按钮，1和17的黄色障碍才会消失。带着特定的伙伴（ピシュナル、フォルテ、キール、マーガレット、タグ、ドルチェ、レオン）来到22能发现左上方隐藏的道路到达15，按下紫色按钮后通往26的道路会打开。26有LV5的铜或银，初期合成很有帮助。32有许多矿石，不要错过。

流程 跟随ピコ来到龙之间的主人公看到风幻龙救了昏迷的女孩却抹去了她的记忆，原来这个女孩和之前两人一样都是守护者（守り人），他们都曾经是风幻龙的挚友，在若干年前为了拯救因魔力衰竭而即将死亡的风幻龙选择将自己的肉身和大地一体化，释放大量ルーン。如今风幻龙感到自己寿命降至，希望主人公能将所有的守护者都救出来，之所以抹去他们的记忆是怕他们重蹈覆撤再成为守护者，说完这些风幻龙就因为能力衰竭而昏迷了，主人公希望能够找到一个两全的方法既能救出守り人，也能不让风幻龙消失。回到自己房间，一只松鼠偷走了主人公的护身符，追着它来到ヨクミール洞窟，走到最后发现是ヨクミール森深处，击败アンブロシア的地方。出现新的BOSS，击败之后发现之前从松鼠那里得到的魔法火（ルーンフィア）代替了守护者的位置释放了大量魔法（ルーン）。这时ダグ出现，阻止主人公的行动，他一口咬定风幻龙是杀害他一家的凶手。



BOSS デッドツリー

弱点：火

耐性：水、地属性减少50%，麻痹90%防御，毒、封印、疲劳、感冒100%防御



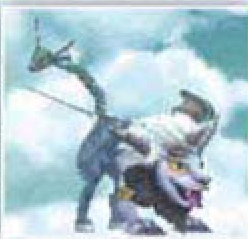
要点 BOSS会使用拳头、树根、苹果雨等方式进行攻击。BOSS怕火因此应该选用属性攻击，同时它攻击时会附加各种异常状态，要提前备好药。树根攻击时要小心脚下，注意快速跑动，如果停下就会被树根戳到，造成伤害。苹果在下落时有缝隙，站在缝隙中躲过。

流程 回城四处打听，得知水の遗迹有第二个魔法火出现，主角决定去水の遗迹一探究竟，在迷宫地图左上角会遇到全新的BOSS。

BOSS キメラ

弱点：风、土

耐性：水、火属性减少30%，麻痹、封印、毒、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%



要点 由于这场战斗的地图很窄，尽量向北侧或者南侧宽阔的地方移动，避免被BOSS堵在角落。BOSS会使用前足踢、向前突进、尾巴发射各种魔法，动作比较迅速，不太好判断它使用了那种攻击，因此尽量躲在它背后进行攻击，当其尾巴举起时表示即将向背后发射魔法，快速移动到侧面就可以躲过。

红叶古道

季节：秋　　推荐等级：25



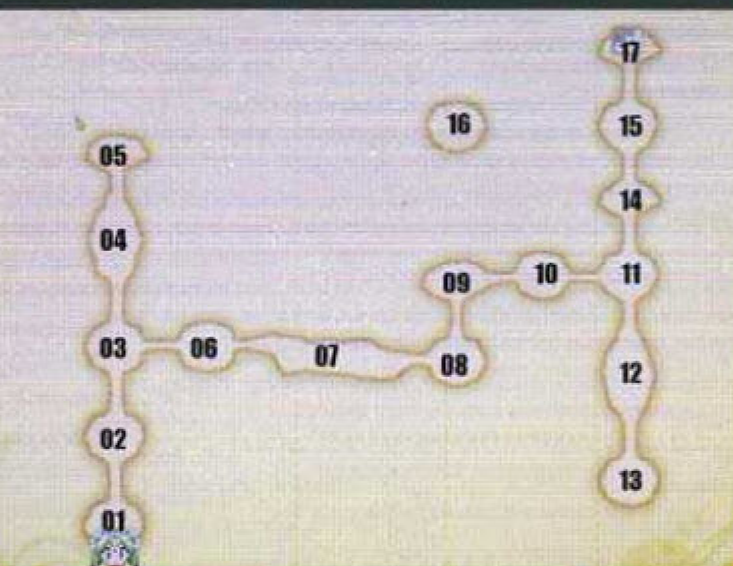
地图要点 セルフィア平原西过桥到达，这里的怪都比较难打，最好装备和等级都提高后再进入。路上有一些矿石可以采集，20向西会进入山道，那里怪等级非常高，要小心不要误入。3的宝箱需要从17传送过来才能拿到，暂时不要着急。8向下的路被大树挡住，在打雷的时候来到这里，树会被闪电劈断就能进入，进入之后可以到9号地图，击败9地图上的所有怪物能够开启到10的传送点。13可以采集到黄色药草和木材，14可以采集蘑菇，也容易中毒，注意带好恢复药。15是秋の泉水，有妖精出没。16有许多回复水晶，大水晶里偶尔还会有隐藏道具。19最初是有架桥的，随着故事的进行桥梁会被破坏，可以用飞行船飞过去。21是秋の田，周围可以采集到铜和铁。



流程 在水の遗迹设置好魔法火后回到小镇，和リンファ对话后再和旅店内男性角色对话得知另一个魔法火在红叶古道的迷宫里。

デリリウム熔岩窟

季节：夏　　推荐等级：30



地图要点

充满机关的地图，需要一边躲火焰和植物的陷阱一边前进。部分地图一进入就会不停掉血，要快速冲过这些地图。有的地图地面有绿色的小草，靠近就会变大且造成巨大伤害，另外还有一些不断变化的火焰陷阱要注意躲避。都通过后1地图上两个传送点分别对应18、40两块地图。3的柱子需要先去5按下机关才能开启，4可以拾取红色药草，不过该地图会持续掉血，不要太贪心，如果死了就得不偿失了。11和30在中间会有很多隐藏道具，注意探索。13打开中间宝箱后会被怪物包围，14尽量不要走中间，会被草重伤。15打败所有怪物后向左隐藏道路开启可以到达16。20向右通过隐藏道路能够到达22，得到装备。从23地图开始会有火焰机关，注意观察机关开启顺序，躲好机关前进。26火焰机关非常多，地形比较窄，和敌人战斗时尤其要小心。34能够得到强力的回复魔法，建议取得，对之后的BOSS战也会有帮助。



流程

打倒在迷宫最后的BOSS，得到魔法火，回到黑曜馆，将魔法火放置在黑曜馆最后BOSS那里。

BOSS ラフレシア

弱点：风、光、爱

耐性：火属性减少15%、地属性减少25%、麻痹防御率95%、毒、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%



要点 BOSS身体由三部分组成，打倒中央的部分就能取得胜利，打倒其他的部分也会再生，所以集中攻击中间。接近它的话容易麻痹或中毒，多带些解药，同时最好选择远程攻击。BOSS吐出毒气时要注意躲避。

はじまりの森

季节：春　推荐等级：45

地图要点

集合了迄今为止所有迷宫的敌人，由于这是一场特殊的战斗，失败也不能回去，需要把地图上所有怪物都消灭。提前准备好大量回复药物，或者装备回复魔法，一边回血一边前进，利用前进途中的ルーンクリスタル回复RP，加RP的食物也是必不可少的。白色的没有方向的地图是守り人们的回忆，一直向前走就能走出。

流程

终于将三个魔法火放回原处，セルザウィード恢复了精神，主人公决定遵守承诺，将はじまりの森中的守り人救出来，在村民的帮助下主人公得以进入はじまりの森，但是只有一个归还戒指，也就是只有一次机会从那里回来。在看到迷宫中守り人们痛苦的回忆以及他们和风幻龙的深深情意，主人公被感动了，打败最后BOSS后将归还戒指丢向守り人选择自己留在迷宫中，迎来结局……才怪，关键时刻风幻龙出现将主人公救出迷宫，游戏的第一部完结。

BOSS 左之&右之

弱点：－

耐性：左之火属性减少50%，右之水属性减少50%、毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

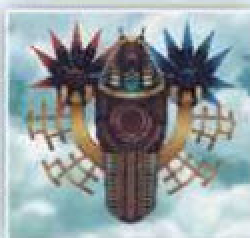


要点 两只BOSS的等级都不高，左之会使用火魔法、右之会使用落石攻击，两个攻击的威力都不是很大。且攻击间隔较长，利用攻击间隔对它们进行攻击逐个击破就好。

BOSS サルコファガス

弱点：爱

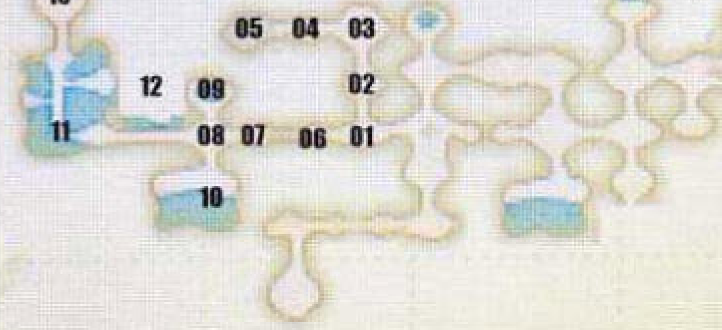
耐性：水属性50%减少，毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%



要点 BOSS会反复进行魔法、突进等攻击，攻击前兆比较容易看，在其攻击前对他发动攻击就可以，红血之后追加从上空发射魔法的攻击模式，另外自身周围会产生防御光圈，碰到就会受到伤害，选用远程攻击比较好。

セルセレッソ丘陵/セルフィア平原最西部

季节：春、冬　推荐等级：50





地图要点

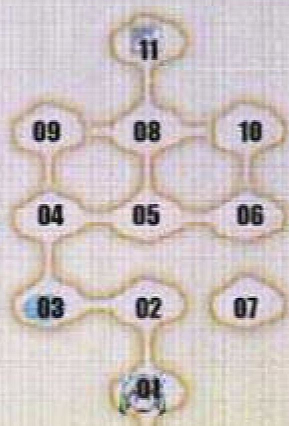
移动范围变得更大，セルフィア平原全体都可以进入，可以不急于探索，慢慢搜集素材。セルフィア平原西部9处是冬の泉有妖精出没，5通向迷你迷宫，BOSS等级为50。加工等级在75以上，制作了“みずぐも”穿着后可以从11走到12，能够得到最强的水壶配方以及一些稀有的配方。13是冬の田，17是春の田，分别适合播种冬季和春季作物，另外有许多木材矿石可以采集。18号地图比较特殊，根据曜日的不同可通行的方向不同，月、金、节日左侧道路不能通行，火、木、金、节日右下道路不能通行。21在地面能够看到鱼影，可以钓到砂ヒラメ。从23的右侧大树处每天可以获得一个水晶种子。25地图的左边中央位置有一个被树木隐藏起来的按钮，按下后出现传送点，能够传送到26，得到双剑魔法能力和装备。28是春の泉，有妖精出没。29向下的位置有蘑菇阻挡，蘑菇在每月初会被人采掉，所以每个月上旬蘑菇长大之前可以通过。35偶尔会有稀有怪物イエロ–出没，准备它喜欢的料理（推荐蔬菜汁），将其收服能够成为战斗十分强力的助手。

流程

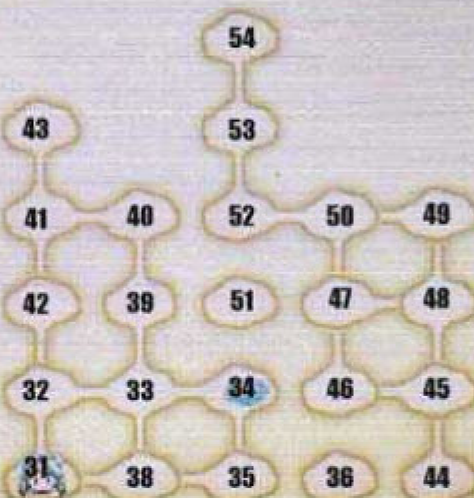
和风幻龙对话选择“セルザ、あれから调子はどう？”就可以推动剧情前进。5天后出城门再走回来会出现其他国家的士兵，他揭穿ダグ的间谍身份，也说出原来杀害ダグ家人的是ゼ–クス帝国，ダグ一直被他们欺骗。战胜他召唤出的龙怪兽，却被他跑掉了，由于被偷走了一个魔法火，好不容易恢复精神的风幻龙又陷入昏迷。去医院找ダグ问出帝国消息，然后出门追那个士兵。

イドラの洞窟

季节：春　　推荐等级：50







地图要点 隐藏道路，隐藏按键比较多的迷宫，地图总共分为3层，构造复杂，想要搜集里面的全部道具需要反复走好几次。有的宝箱需要踩踏住按钮才能拿到，可以叫同行伙伴帮忙踩踏，或者使用道具压在机关上也可以。有的地图被毒雾包围，只要进入就会中毒，一定要准备解毒药。3处的钓鱼点能够钓到アマゴ和ヤマメ，另外还有矿石可以采集。4处的宝箱是空的，已经被漆黑的财宝猎人偷走。想要最快通过地图则在5、41处向北走，想要打开7、42的宝箱，则5处向东前进41向南前进。8的机关需要9、10的按键关闭，西北方向有漆黑财宝猎人的留言。14、22、32有被困住的怪物，解救它门之后，对话能从松鼠和モコモコ那里得到道具，每天1次，32解救之后发生剧情能够收服一只精灵——グリ—ン，它攻击力很高建议带着一起冒险。16的钓鱼点经常能够钓到虾，34的钓鱼点能够钓到イカ。想要通过23需要先去26按下开关。25一进入就会中毒，拿了宝箱的东西就快跑吧。28的木箱大多是炸弹，拿起扔向远处的敌人能够造成伤害，小心不要炸到自己。39的水晶柱非常碍事，瞄准柱子的缝隙使用魔法攻击怪物门比较好，因此最好准备魔法类魔法能力，或法杖武器。40处的怪物会吸收地属性攻击，要注意更换自己攻击的属性。从50进入47的话就能走西边的隐藏道路拿到51的宝箱。46的矿石很丰富，注意采集。



流程 在洞窟最深处，遇到了ゼーク ス帝国的最高统帅——エセルバート，可惜被他带着魔法火逃走了，击败BOSS后和赶来的ア-サ-对话，商量下一步办法。



BOSS プロテクローン

弱点：风

耐性：地属性50%减少，毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%



要点 虽然BOSS只会三招：踩踏、喷毒和落雷，但是攻击都不低，自身血量也比较厚。之前迷宫中收服的グリ—ン是风属性攻击，对BOSS能造成较大伤害，建议带着它一起，并注意它的血量，甚至装备了命令宠物攻击的魔法能力后玩家可以专职回血，单靠宠物攻击。

62 61 60 54 53 49 45 44 43 42 34
59 58 55 52 51 48 47 46 40 41 33
57 56 50

地图要点 有风阻碍不是很好移动，某几块地图有隐藏陷阱会掉入下层，留意一下位置注意躲避，部分怪物会吸收无属性的攻击，建议使用带有魔法属性的武器攻击。3可以采集大量草药。6的柱子需要按14的按钮才能关闭，来到这里后先从洞穴进入7。9的按键无法踩到，对着它扔一些不重要的道具，把按键压住才能前进。15的柱子需要21的按键关闭，先向南走地下绕开。从15进入16的话会因为陷阱而掉到地下，想要取得宝箱需从22进入。击败19的所有敌人能够得到宝箱。由于有强风阻挡最好从23进入地下绕行。想要取得25处的宝箱需从28绕进去。装备了加速的鞋子后能够从30顺风走到32拿到道具，速度不够快就会被风吹走。34的右上角有隐藏的陷阱，掉下去就会到35。42小心被风吹到下面三个陷阱，尽量走上边。44的下方有两个隐藏陷阱，不想掉下去的话尽量走中间，45下方的两个陷阱能分别到达39北侧和39西侧可以掉一次回收宝箱。47会出现稀有怪物グリ—ン想要收服的话多进入几次吧。

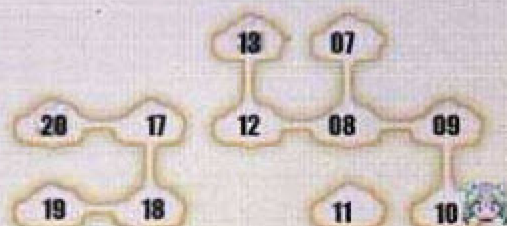




マーヤ山道

季节：冬　　推荐等级65











流程 追踪帝国兵来到マ-ヤ山道入口时桥梁被炸断，和ア-サ-对话后回到小镇内乘坐飞艇飞过去。走到地图尽头迎来BOSS战。



BOSS フレクゲンガ－

弱点：水

耐性：火属性50%减少，风属性80%减少，毒、封印、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%



要点 只会三招的BOSS，发射火球、火吸引、踩踏，火球会稍微追踪主角而改变方向，站在BOSS背后就能避免被火球打到。BOSS在进行吸取小火球攻击时站得过近容易被伤到，尽量往外围跑，如果它飞到空中，躲开影子小心被踩到。专注攻击它的尾巴就能将其打败。

帝国领

季节：冬　推荐等级：80





地图要点 超级巨大的迷宫，充满落石、柱子、看不见的道路等障碍，改变柱子位置一点点前进，可以分多次进行挑战。地图中有许多白色药草不太容易看清，不要错过采集。3的黄色按键控制3、4、8、40号地图上的柱子上下；20的红色按键控制3、23柱子上下；26的绿色按键控制40、43的柱子上下。最初想要向4前进的话需将3的按键按下，想要取得7的宝箱需先踩下按键后从43绕行。8的中央会出现倒下的シルバ-ウルフ，给它食物就能成为伙伴。11需要先绕行左右，将两个按键都按下后才能前进，都按下后会在27发生剧情战斗。13东侧看上去被树挡住了实际上可以走过去到达36。17中央宝箱打开后能够记住奇迹のオノ的配方。14的怪物会吸收水属性，注意换用其他属性攻击。27剧情战斗后继续前进，能够进入洞穴。28的两个洞穴分别能掉到44和29位置，为了回收宝箱推荐先从29走。31的钓鱼点可以掉到冬季的鱼。33开始会出现移动柱子，好像玩家走到哪里都会被柱子挡住，其实仔细观察就能看到柱子之间有缝隙供玩家穿越，注意绕行就好。36向南的道路好像被遮挡了，其实可以顺利通过。38左右两条路并不连通，两边均有宝箱，右侧宝箱需要将敌人都消灭后才会出现，可以从树木缝隙进行攻击。35的按钮控制36和42柱子的上下。进入过26将按键打开后可以从3走到40，因此此时可以将黄色按键关闭从40绕上去回收宝箱。42使用道具将地上四个按钮都压住就能拿到宝箱。从28能够到达44，从西侧隐藏道路能够到45，45的北侧被柱子挡住，从西侧绕行前进。47的柱子陷阱最好从东北向西北方向移动，就能到达西侧道路。52的道路被柱子封锁，只能从55单向过来。54注意绕柱子缝隙就能向北前进，58的西侧通道被神秘机关挡住，写着需要3人家族才能打开，待玩家结婚生子后带着全家再来开启。成功来到61迎来第二场BOSS战。





终于快追上エセルバ-ト，他使用魔法火将三名士兵变成怪物，成功打败他们之后エセルバ-ト说将在浮游帝国城迎接主人公的挑战，终于即将迎来最终结局……

BOSS ゼークスドラゴン

弱点：－
耐性：－



要点 同时出现3名敌人，但是ゼークスソーサラー能够使用回复魔法，一定要优打掉它，否则容易进入长期战，打败它之后再攻击比较容易打败的ゼークスキャット。ゼークスドラゴン由于HP比较多切攻击技能比较少，只有挥拳和尾巴攻击，因此可以放在最后解决，在其背后攻击能够比较轻松地结束战斗。

BOSS アクナトレース

弱点：火
耐性：水属性50%减少，毒、麻痹、封印、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%



要点 BOSS的攻击技能只有一个水龙之灰，但是比较难打，它会从外围向里面缓慢移动，并释放水魔法。要注意观察对手行动，当其在地图中央出现时进行反击，另外当它突进之后会有一小段没有反应，可以抓紧攻击。不小心被卷入龙卷风的话会气绝。

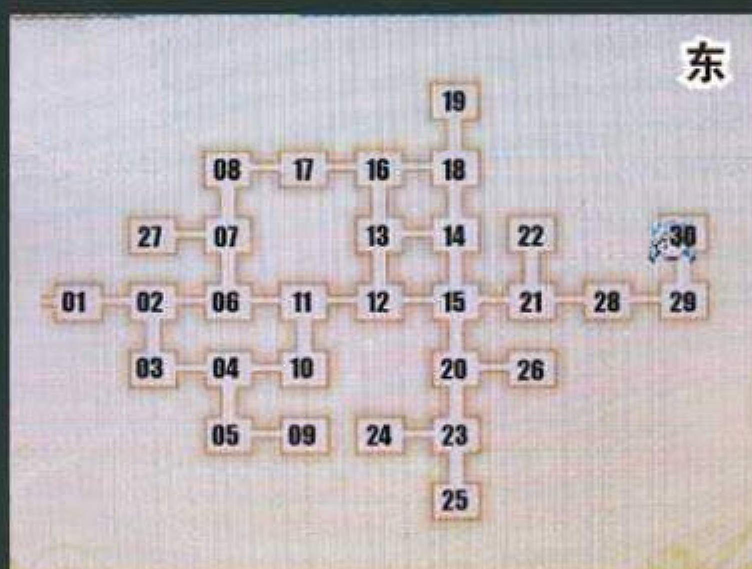
浮游帝国城

季节：－　推荐等级：100

南



东



西



地图要点 故事第二部最后一个迷宫，正面有三扇大门阻挡，需要先突破浮游帝国城西、东、南三个迷宫的最终BOSS才能一一开启大门，三个迷宫的构造各不相同，怪物属性也不太一样，注意使用相克属性不要使用相生属性。按照地图标注数字能够顺利前进，注意有许多地图地面有雕刻挡路，看上去好像没有路，其实在雕刻缝隙能够穿行前进。

流程 终于迎来最后一战，一心想要成为神的エセルバ-ト让自己和魔法火融合，在风幻龙的帮助下将其第一形态打倒，但是他趁机夺取了风幻龙的肉体妄图控制风幻龙，在全体村民帮助下主人公取得了胜利，エセルバ-ト承受不住魔法火的力量消失了，エセルバ-ト和主人公回到小镇，迎来第二部的结局……由于魔力不足风幻龙还是消失了，它的记忆永远在所有居民和玩家脑海里……

BOSS エセルバート

弱点：–
耐性：–

要点 最终BOSS，血厚攻高，地图的四个角是四个避难所，BOSS在红血后会发射即死光球，需要看到发射的预备动作后火速移动到他背后或者斜对面的避难，并使用移动光球移动到他背后，不然不管你有多高防御都会立即死亡。推荐带宠物，玩家只负责躲球和回血，使用命令宠物攻击的指令将BOSS打败。第一次打到25%血发生剧情，此时无法打动他，风幻龙登场，帮助主角，这一阶段死了也没关系能够原地复活。之后风幻龙衰弱被夺去肉体，此时也是剧情战斗，完全不掉血。在居民剧情过后可以正常攻击，セルザウィード形态消失后还有另一个鲸鱼形BOSS，当它近身时可以攻击，由于鲸鱼形BOSS攻击间隔较长，回复时机比较多，经过之前那么多场战斗，多携带回复RP的食物比较保险。



ホ－ホ－の巣

地图上有几个迷你迷宫，在这里一起列出方便玩家挑战，第一个是ホ－ホ－の巣从セルフィア平原向下就能到达，这里能够收集到品质好的鸡蛋，以及饲料，没有BOSS，怪物等级在37级左右，如果等级过低的话可以选择只搜集材料然后逃跑。

复活の洞窟



从セルフィア平原最西部能够到达，有一个BOSS驻守，击败它之后能够进入深处采集各种草药，偶尔会有稀有草药シナナサ草，如果有需要可以每天来刷一次。

BOSS エンシェントボーン

弱点：火、光
耐性：土属性50%减少，暗属性200%减少，毒、封印、麻痹、感冒、气绝、疲劳100%防御

要点 50级的BOSS，被骨骼包裹的圆球才是本体，在有骨骼时会使用尾巴攻击，还会发射骨头，注意站在侧面，躲避这两种攻击，不断攻击能够使其骨头逐渐脱落，当骨头都掉干净显出本体后会发射电击，威力相当大，注意回复，最好在本体出现后使用奥义、连击等手段全力攻击。



マモノの栖家

从セルセレッソ丘陵能够到达这里，要看到BOSS之前需要根据指示牌的提示选择洞窟，都选择从右侧进入就能看到BOSS，击败它能够得到迷宫种子，打败一次之后再想挑战需要和它先对话，想要回到地面的话需使用回家魔法。



BOSS タヌシロー

弱点：爱
耐性：土、风属性30%减少，麻痹、封印、95%防御，毒、睡眠、气绝、疲劳、感冒100%防御

要点 等级为69，虽然BOSS第一眼看上去比较弱，但是很快就会巨大化，并化成四个分身，向四周投掷道具并踩踏，当它跳起来着地的时候会产生威力巨大的冲击波，因此再看它跳起来要尽量向远处逃避，推荐采取远程攻击手段，能够趁它攻击间隙进行反击，注意的是当它HP减少到一定程度行动会变得更加迅速，一定要注意回血。



风幻龙的复归

流程 第二部分结束后风幻龙消失，进入第三部分后可以迎来其复归，在原来龙之间风幻龙所在的地方选择“セルザの分もがんばろう”，之后连续两天选择“……会いたい”；第四之后可以在花屋触发事件；上一个事件完成后在医院看到ドルチェ和ピコ的对话；之后在旅馆遇到バレット和レオン归还戒指，回到龙之间触发剧情；以上事件都触发后和ドルチェ、トゥーナ对话触发事件；然后在龙之间触发剧情，之后出发去レオン・カルナク（之前解救レオン的地方，在黑曜馆左边），将迷宫内的强敌击退后在迷宫最深处放置魔法火，再回到龙之间，就能看到风幻龙复归。想要在花店触发事件需要和ディラス以及コハク好感度在7以上，之后带着两个人一起睡觉，如果第二天醒来，两个人一起说有事儿脱队就有一定几率触发，注意的是如果第二天是节日的话醒来之后俩人都不会在，事件无法完成，因此一定要在第二天是非节日时再触发这个事件。





集系列之大成的《觉醒》在销量和口碑方面获得双重佳绩，也令“《火纹》系列”重新振作，更多人性化的设定和全新要素更吸引了不少新玩家。为方便新手，本文对最基本的系统也会进行讲解，而攻略的最后还有大量的官方资料，包括角色成长率、能力上限补正等等，希望能令不同程度的玩家都感到满意。

文 苍穹

战略角色扮演 S·RPG	火焰之纹章 觉醒		
	ファイアーエムブレム 覚醒		
Nintendo	2012年4月19日	日版	1~2人
4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

基本操作

按键	剧情	地图	战场	战斗
十字键/滑杆	光标移动/↓+A对话快进	角色/光标移动	光标移动	滑杆调整视角/↑主观视角/←↓自动视角/→侧面视角
Start/Select	跳过对话/动画	自动前往下一章目的地	跳过敌方行动回合	跳过动画
A	继续对话/确定	确定/进入	确定/调出菜单	按住快进动画
B	–	取消	取消	暂停
X	–	调出菜单	切换使用的武器或魔法/显示敌方全体的移动和攻击范围	–
Y	–	按住加快角色移动	切换使用的武器或魔法/按住加快光标移动	按住慢放动画
L	–	打开/关闭贩售列表	自动切换到下一个单位	视角拉远
R	查看过往对话	瞭望地图全景	战场缩放	视角拉近

注：利用触控笔点击下屏幕，即可查看武器、道具以及特技等的详细信息；在战斗中点击下屏幕的按钮也可以实现视角切换以及慢放、快进、暂停等操作；按住L键进入战斗可快速切换战斗动画的开或关；同时按下L+R+Start则能快速复位游戏。

菜单功能

地图菜单

在地图界面按X键打开菜单后，各项功能如下。

身支度：整理角色的装备或使用道具，当武器损耗后选择“补充”可以用库存的同种武器回复其耐久值。按下L键后还可以选择“自动整理（おまかせ）”、“全寄存”和“全补充”3项快捷操作。

スキル着脱：装备或卸下已习得的特技，每名角色最多装备5种特技，特技的习得条件和效果请参看后文的资料列表。

支援会话：进行支援会话或查看角色的支援列表，支援的具体效果在后文再做详细说明。

みんなの部屋：随着系统时间的经过，房间里会发生随机的事件，诸如捡到道具、角色获得经验值、武器熟练度、某项能力暂时提升或两名角色间的好感度提升等，在“名簿”中可以查看同伴的基本资料。在角色生日当天前来的话，可以连续触发3次事件。

通信：可进行邂逅通信、无意识通信以及联机游戏等相关内容，具体在后文进行介绍。

セーブ：储存游戏进度。



通信菜单

本作对应邂逅通信、无意识通信以及联机通信的协力作战。在地图界面进入菜单后选择“通信”，各个项目功能如下。

マイチーム：选择用作邂逅通信的队伍成员、携带道具，编辑可供其他玩家查阅的各项基本信息。

配信ボックス：接收和查阅无意识通信提供的队伍（チーム）、道具（アイテム）、地图（マップ）和组队战斗（デュアル）。

名声ボーナス：换取名声奖励道具，名声值会随着战斗的胜利而逐渐提升。

デュアルタッグ：与其他玩家联机进行组队战斗，每名玩家选出3名角色共同迎战敌方队伍，获胜后可得到名声值和道具奖励，注意本模式只对应本地联机，不支持Wi-Fi通信。

マイユニ名鉴：前周目的自创角色、邂逅通信遇到的其他玩家的自创角色、无意识通信以及DLC提供的下载角色都会记录在此，可以花钱将其招入队伍。

いつの间に通信：设置无意识通信功能开启或关闭。

战场菜单

在战场界面把光标移动至空地上按A键，即可调出战场菜单，各个项目的功能如下。

部队表：本战出击中的角色一览，可以按等级、经验值等不同项目进行排序。

指南：查看教学指南，除“ノーマル”难度外，其他难度在开头几章都没有强制教学，对系统不熟悉的玩家可以随时在此查阅。

环境：进行环境设定，诸如战斗动画开关、游戏速度快慢、AI行动回合是否跳过、遭遇战中的BGM等等。

セーブ：储存战场记录，读取后记录也不会消失，只在“カジュアル”模式下可用。

おまかせ：把未行动的角色交给电脑处理，按X键还可以选择护卫、突击、追从和个别这4种不同的方针。

终了：结束我方行动回合。

指令菜单

在战场界面把光标移动至角色上按A键，即可调出指令菜单，各个项目的功能如下。

访问：访问村落，可获得道具或情报，访问过后村落大门关闭。

会话：特定角色相互邻接时可以进行对话，除了我方角色之间外，与中立或敌方单位也有可能发生会话事件。

宝箱/扉：打开邻接的宝箱或大门，没有“键开け”特技的情况下需要消耗对应的钥匙。

攻击：使用当前装备着的武器对敌人发动攻击，选择目标后按X/Y键可以快速切换武器。

杖：使用法杖对同伴进行回复或辅助。

踊る：“踊り子”职业的特殊指令，可令行动已经结束的我方单位再次行动。

应援：习得“××の叫び”系特技后角色的特殊指令，能暂时强化3格范围内同伴的能力。

ダブル：与邻接的同伴组队，使用指令的角色成为支援角色。

交代：组队后出现的指令，令前卫角色和支援角色相互换位。

降ろす：组队后出现的指令，令支援角色脱离队伍。

持ち物：改变当前装备的武器，或是使用、丢弃身上的道具。

物交换：与邻接的同伴交换所持武器或道具。

人交换：组队后出现的指令，可与邻接的同伴交换支援角色。

输送队：接近主角库洛姆后才会出现，可以进行武器、道具的存取。

待机：原地待命，结束本次行动。

出击菜单

开战前的出击准备菜单同样有“身支度”、“スキル着脱”、“支援会话”和“セーブ”，功能与地图菜单一致，下面只介绍特有的项目。此界面下按L键可以查看教程指南，按R键进行环境设定，按Start键则为直接进入战斗。

ユニット选择：选择出战角色，每场战斗的出击人数上限有所不同，而部分战斗还有强制出击的角色。

マップ・配置：改变出战角色在战场上的初期配置，强制出战的角色初期位置不可变。

战斗开始：进入战场开始战斗。

戻る：返回世界地图界面。

自由地图

本作回归了《外传》和《圣魔之光石》的大地图模式，在章节与章节之间，玩家可以自由在已开启的地图上行走，不同地点商店出售的物品也是有所区别的。红色的点位是主线关卡，绿色的是外传关卡，黄色的则是无意识通信提供的免费下载关卡。随着系统时间的经过和邂逅通信的发生，地图上还会出现以下三种单位。

部队：发生邂逅通信时，其他玩家设置的队伍就会出现在地图上，选择无意识通信提供的历代角色后，他们也会率队登场。当然没有这些条件的玩家也不用担心，系统会根据当前的进度自动设置一些随机的绿色部队。与其接触后按A键进行“交涉”，可以查看其队伍强度，花钱招揽对方的队长，选择与其战斗获胜后也能让队长加入。如果想让该队伍从地图上消失，可以选择购买其所持品或直接告别。

商人：行商人会出售一些较为稀有的商品，如转职道具和能力强化道具等，贩卖列表中闪闪发光的就是本地商店没有出售的道具，有“SALE”字样的则是正在打折的商品。当行商人与尸兵位于地图上同一格时，进入战斗后保护商人不被击杀，获胜时就能免费得到一件随机道具作为报酬。

尸兵：接触后按A选择“战斗”可进行与主线无关的遭遇战，敌人会固定携带有金块，而利用有“强夺”特技或装备“リーフの宝剑”的高幸运值角色在遭遇战中杀敌、刷取掉落品，也是在没有了斗技场的本作中相对有效的敛财手段。

使用“时空の扉”能让地图上立刻出现行商人，“匂いの箱”的效果则是立刻刷出尸兵，不过高难度下后者的售价极高，用来练级并不划算。



职业系统

职业系统是“《火纹》系列”的一大重点，不同职业的成长特性不同，所能使用的武器也有所差异，而在本作中更关系到特技的习得。除少部分特殊职业外，大多数下级职业在等级提升到10以上时就可以通过“大师之证（マスタ-プルフ）”转职成为上级职业。如果玩家是以锻炼角色能力为目标，建议在提升至满级后再转职，这样可以充分利用升级机会和转职道具；如果玩家是以练特技为目的，则在习得所需特技后就可以转职去练其他职业了。

除领主和战术师外，其他职业都有两种上级职业可供选择，上级职业能习得更为强力的特技，各项能力值的上限也更高。本作还与NDS上的两作《火纹》一样，支持职业的平行转职，但要消耗“转换之证（チェンジプルフ）”，且角色在平行转职后等级会降至1。玩家可以反复通过平行转职来习得其他职业的特技，并让角色的能力不断成长直至到达上限。平行转职并不代表角色能转成任意职业，部分职业是有性别限定的，比如本作中战士、蛮族、僧侣是男性专有职业，吟游诗人、飞马骑士、修女等是女性专有职业。职业间转换的具体关系可以参看下表，村人以下的皆为特殊职业，他们的封顶等级是30级，但并不存在相应的上级职业，玩家可以利用平行转职来锻炼身为特殊职业的角色。霸王和星之王是固定角色的专属职业，而魔战士和新娘则是DLC提供的特殊职业。



下级职业	可用武器	上级职业	可用武器
轻骑士（ソシアルナイト）	剑、枪	↗圣骑士（パラディン）	剑、枪
		↘重骑士（グレートナイト）	剑、枪、斧
装甲骑士（ア-マ-ナイト）	枪	↗重骑士（グレートナイト）	剑、枪、斧
		↘将军（ジェネラル）	枪、斧
蛮族	斧	↗狂战士（バ-サ-カ-）	斧
		↘勇士（ウォ-リア-）	斧、弓
战士	斧	↗勇士（ウォ-リア-）	斧、弓
		↘勇者	剑、斧
佣兵	剑	↗勇者	剑、斧
		↘弓骑士（ボウナイト）	剑、弓
弓箭手（ア-チャ-）	弓	↗弓骑士（ボウナイト）	剑、弓
		↘狙击手（スタイパ-）	弓
剑士	剑	↗剑圣（ソ-ドマスタ-）	剑
		↘刺客（アサシン）	剑、弓
盗贼	剑	↗刺客（アサシン）	剑、弓
		↘骗术师（トリックスタ-）	剑、杖
飞马骑士（ペガサスナイト）	枪	↗飞隼骑士（ファルコンナイト）	枪、杖
		↘暗黑飞马（ダ-クペガサス）	枪、书
飞龙骑士（ドラゴンナイト）	斧	↗飞龙统帅（ドラゴンマスタ-）	斧、枪
		↘狮鹫骑士（グリフォンナイト）	斧
吟游诗人（トルバド-ル）	杖	↗女武神（ヴァルキュリア）	书、杖
		↘战斗修女（バトルシスタ-）	斧、杖
修女（シスタ-）/僧侣	杖	↗战斗修女（バトルシスタ-）/武僧（バトルモンク）	斧、杖
		↘贤者	书、杖
魔道士	书	↗贤者	书、杖
		↗暗黑骑士（ダ-クナイト）	剑、书
咒术师（ダ-クマ-ジ）	书	↘暗黑骑士（ダ-クナイト）	剑、书
		↘巫师（ソ-サラ-）	书
战术师	剑、书	→神军师	剑、书
领主（ロ-ド）	剑	→大领主（マスタ-ロ-ド）	剑、枪
村人	枪	–	–
舞娘（踊り子）	剑	–	–
兽人（ダグエル）	兽石	–	–
龙人（マムク-ト）	龙石	–	–
霸王（オ-バ-ロ-ド）	剑、枪、斧	–	–
星之王（スタ-ロ-ド）	剑	–	–
魔战士	剑、斧、书	–	–
新娘（花嫁）	枪、弓、杖	–	–

组队系统

本作中新增的“ダブル”指令可以让两名角色组队，处在同一格内共同进退。选择指令的角色A作为支援角色能给前卫角色B提供能力上的加成，同时支援角色在战斗中也完全不会受到攻击，非常安全。有两名角色进行组队后，基本指令也会追加“交代”、“降ろす”和“人交换”。控制角色A移动到角色B所处的位置上也可以直接组队，角色B会作为前卫角色，角色A成为支援角色。但需要注意的是，如果控制装备着回复杖的角色A直接移动到角色B所处的位置，则有可能变成补血而非组队操作。

支援角色对前卫角色提供的具体能力值加成与三个方面有关：1.支援角色自身的能力；2.支援角色当前的职业；3.两名角色之间的支援等级。具体公式为：前卫角色能力提升=支援角色能力值÷10（结果取整，上限为3）+职业强化值+支援等级补正。不同职业在组队后的强化值可以参看文后的职业列表，而支援等级补正关系为：无等级+0、C级/B级+1、A级/S级+2。举例说明，当支援角色的“力”＞40、职业为“神军师”，两人支援等级为A时，组队后前卫角色“力”能够获得3+2+2=7点加成。

支援系统

当我方角色以组队或相互邻接的状态进入战斗时，身边的同伴就能给参战角色提供支援效果，具体为提高命中、必杀、回避以及必杀回避。提升的具体数值与参战角色身边的同伴数量，以及与身边同伴的支援等级有关。两名角色相互间没有支援等级时系数为+1，C级时为+2、B级+3、A级+4、S级+5。也就是说进入战斗时身边站着1名支援等级为C的同伴，和身边站着两名没有支援等级的同伴时获得的支援效果是一样的。支援系数上限为12，具体的加成数值可以参看下表。女武神的特技“デュアルサポ-ト+”能令支援效果上升，具体是令支援系数在原有基础上+4。

支援效果	系数总和											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12以上
命中	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20	+20
必杀	–	–	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20
回避	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
必杀回避	–	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20

支援攻防

除了支援效果外，组队或相互邻接的角色还有一定几率触发支援攻击或支援防御，前者的效果为在前卫角色攻击过后立刻展开追击，后者则能无视敌方武器威力，完全抵挡住此次攻击。支援攻击和防御的发动几率在进入战斗前，上屏幕我方资料的最下方可以查看到（即“攻”、“防”后面的百分比）。发动几率与角色间的支援等级以及相关能力值成正比，具体公式为：支援攻击几率=双方“技”的总和÷4+支援等级补正，支援防御几率=双方“守备/魔防”的总和÷4+支援等级补正。而支援等级补正关系为：（攻击）无等级+20、C级+30、B级+40、A级+50、S级+60；（防御）无等级+0、C级+2、B级+5、A级+7、S级+10。由于我方每攻击一次都有机会触发支援攻击，所以“勇者系”等能连续攻击的武器能大大提升同伴展开攻击的几率。



羁绊系统

当两名角色在相互邻接或组队状态下进入战斗、触发支援攻防、使用“杖”或“踊る”指令，都能提升相互间的好感度（头上出现红心图标）。当然只有支援列表中相关的角色间才能提升好感度，否则再怎么操作也不会出红心图标。好感度累积到一定程度就可以触发支援会话，以提高支援等级，C、B、A、S逐级提升。

每名角色只能与一名异性达成S级支援，与同性则最高只能达成A级支援。两名异性角色触发S级的支援会话后就会结为夫妻，在相应的外传中可以说得子女加入，具体参看后文攻略。但本作并不像以往作品有“5次支援会话”的上限限定，在触发S级支援会话后，仍可以与其他角色积累好感度，继续提升至支援等级至A级。

武器系统

本作中的武器分为剑、斧、枪、弓、魔法书、杖以及变身石，魔法并不像GBA时代的作品那样有不同属性的相互克制，因此武器只存在传统的三角克制关系，即“剑→斧→枪→剑”。而随着角色不断使用某类武器，其熟练度就会逐渐提高，只有角色的武器熟练度提高后才能使用更高级的武器。武器熟练度等级与使用次数的关系为：E级1次、D级16次、C级36次、B级61次、A级91次。变身石并没有熟练度等级的设定，本作也没有S级武器熟练。当武器克制对手时，可以获得命中率甚至是攻击力的补正效果，武器的熟练度提升到C以上时也能得到不同的补正效果，具体参看以下“相克补正”和“等级补正”两个表格。

相克补正

有利侧的武器等级	有利侧的补正效果	不利侧的补正效果
E、D	命中+5%	命中–5%
C	命中+10%	命中–10%
B	命中+10%、攻击+1	命中–10、攻击–1
A	命中+15% 攻击+1	命中–15% 攻击–1

等级补正

武器等级	C	B	A
剑	攻击+1	攻击+2	攻击+3
枪	攻击+1	命中+5%、攻击+1	命中+5%、攻击+2
斧	命中+5%	命中+10%	命中+10%、攻击+1
弓	攻击+1	命中+5% 攻击+1	命中+5% 攻击+2
书	攻击+1	命中+5% 攻击+1	命中+5% 攻击+2
杖	回复+1	回复+2	回复+3

特效伤害

角色的能力界面“弱点”项目下会有不同的图标，部分武器右侧也同样有着各种图标，这就表示该武器对相应的兵种有着特效伤害，在计算攻防时武器的威力会变为平时的3倍，最为典型的就是弓箭和风属性魔法对飞行部队有特效。特效图标共有6种：“兽马”对应全种类骑兵部队以及兽人，“飞行”对应全种类飞行部队，“装甲”对应装甲骑士、重骑士、将军和霸王，“龙”对应飞龙骑士、飞龙统帅和龙人，另外“丧尸”和“邪龙”图标是敌方特有的，只有法尔西昂等少数武器对其有特效伤害。

炼成强化

大部分武器都可以在商人处选择“炼成”，可供强化的有威力、命中和必杀三个项目。每把武器只有8格的强化机会，威力、命中和必杀的单项强化上限均为5格。炼成时的费用与玩家出售该武器的价格成正比，具体关系为：第1格=售价×0.5、第2格=售价×3、第3格=售价×6、第4格=售价×10、第5格=售价×15。炼成武器时还可以自由编辑其名字，强化后的武器也会自动变成蓝色字体显示。



遗传系统

由于本作存在结婚和生子的系统，亲代角色的能力与子代息息相关，具体影响三个方面：1.子代初期能力&能力上限；2.子代可转职的职业；3.子代初期拥有的特技。

首先，遗传值=亲代基本能力值+亲代通过升级提升的能力值–子代基本能力值，即转职时的能力升降对子代是没有影响的，子代在登场时的能力加成值=（父亲遗传值+母亲遗传值）÷3，简单来说就是父母的能力值越高，子代的初期能力越强。而能力上限方面，子代的能力上限补正=父亲上限补正+母亲上限补正+1。其次，子代除了自身可转的职业外，还能获得双亲可转的职业范围，但不包括性别限定、角色限定的职业以及DLC职业。最后，子代除了初期登场时的职业特技外，还能从父母处各继承1个特技，具体为父母技能装备栏的最后一项（以玩家进入外传时而定）。主角库洛姆的子女比较特殊，女儿优先继承“天空”，儿子优先继承“王の器”。





计算公式

伤害计算

物理攻击力=力+武器威力×特效系数+武器等级补正+武器相克补正
魔法攻击力=魔力+魔法威力×特效系数+武器等级补正
物理防御力=守备+地形效果
魔法防御力=魔防+地形效果
实际伤害值=（攻击力-防御力）×必杀系数
注：武器对敌方兵种有特效时，特效系数=3，否则为1；成功发动必杀时，必杀系数=3，否则为1。当己方速度-敌方速度≥5时，可以发动追击。

几率计算

命中=技×1.5+幸运÷2+武器命中+特技补正+支援效果+武器等级补正+武器相克补正
回避=速×1.5+幸运÷2+特技补正+支援效果+地形效果
必杀=技÷2+武器必杀+特技补正+支援效果
必杀回避=幸运+特技补正+支援效果
实际命中率=（命中-回避）×100%
实际必杀率=（必杀-必杀回避）×100%

自创角色

新开游戏时玩家需要自创一名角色，容姿设定中可以选择性别、脸型、五官、发型、发色和腔调，资料（プロフィール）设定中可以输入名字、生日，选择“擅长（得意）”与“不擅长（苦手）”的项目时会影响到角色的初期能力、成长率补正和能力上限补正，具体数值参看下表，主角的职业则固定为战术师。

能力	擅长/不擅长	初期值	成长率补正	能力上限补正
HP	得意	+5	HP↑、守备↑、魔防↑	力+1、魔力+1、幸运+2、守备+2、魔防+2
	苦手	-3	HP↓、守备↓、魔防↓	力-1、魔力-1、幸运-1、守备-1、魔防-1
力	得意	+2	力↑、技↑、守备↑	力+4、技+2、守备+2
	苦手	-1	力↓、技↓、守备↓	力-3、技-1、守备-1
魔力	得意	+2	魔力↑、速↑、魔防↑	魔力+4、速+2、魔防+2
	苦手	-1	魔力↓、速↓、魔防↓	魔力-3、速-1、魔防-1
技	得意	+2	力↑、技↑、守备↑	力+2、技+4、守备+2
	苦手	-1	力↓、技↓、守备↓	力-1、技-3、守备-1
速	得意	+2	技↑、速↑、幸运↑	技+2、速+4、幸运+2
	苦手	-1	技↓、速↓、幸运↓	技-1、速-3、幸运-1
幸运	得意	+4	力↑、魔力↑、幸运↑	力+2、魔力+2、幸运+4
	苦手	-2	力↓、魔力↓、幸运↓	力-1、魔力-1、幸运-3
守备	得意	+2	幸运↑、守备↑、魔防↑	幸运+2、守备+4、魔防+2
	苦手	-1	幸运↓、守备↓、魔防↓	幸运-1、守备-3、魔防-1
魔防	得意	+2	魔力↑、速↑、魔防↑	魔力+2、速+2、魔防+4
	苦手	-1	魔力↓、速↓、魔防↓	魔力-1、速-1、魔防-3

剧情攻略



本作初期有三个难度可供选择，普通（ノーマル）、困难（ハード）、疯狂（ルナティック）难度逐级提升，具体表现在敌方数量、增援，以及敌兵能力、持有武器和特技方面。两个模式轻松（カジュアル）和经典（クラシック）的区别在于前者可以在战斗中随时存档，且角色HP降至0后只是撤退并非死亡，后者中一旦角色阵亡就无法复活了。为了保证攻略的参考性，下文以一周目困难难度为准，自创角色以默认名字“露芙蕾（ルフレ）”表示。

断章 运命か、绊か

终于到了最后的决战，手持暗黑魔书的法乌达（ファウダー）虽然强大，但露芙蕾和库洛姆（クロム）之间早已结下了深深的羁绊，两人并肩作战、终于战胜了所谓的命运。拼死挣扎法乌达在临死前发出了最后的魔法，露芙蕾奋力推开库洛姆后，自己却被打倒在地。面对抱起自己、一脸担忧的库洛姆，一股奇怪的力量开始侵袭露芙蕾的意识，随后她竟然不由自主地用魔法之刃刺入库洛姆的胸膛。气若游丝的库洛姆在倒下前仍凝视着攻击自己的同伴：“这并不是你的错，你一个人……快点逃走吧……”而露芙蕾的脑海中则响起了一阵歇斯底里的狂笑声。

胜利条件：敌全灭

让玩家初步熟悉系统的一战，我方两名角色皆是20级，敌方BOSS能力很强但并不会主动攻击。地图南侧虽然有闪光亮点，但由于暗之障壁的阻隔无法过去回收。我方单位相互邻接时就可以提供10%的命中率加成，而库洛姆本身的特技“デュアルアタック+”也有较高的几率触发支援攻击，两人连续攻击很快就可以取胜。



序章

新たなる历史

刚才的一切似乎都是梦境，在露芙蕾被叫醒后库洛姆正神采奕奕地站在面前，不过自己却似乎丧失了记忆，除了名字以外什么都不记得。在不自觉地叫出库洛姆的名字后，对方却表示这是第一次见到露芙蕾，这到底是怎么回事？骑士弗雷德里克（フレデリク）对露芙蕾产生了怀疑，要求将她带回仔细查问。正在此时，库洛姆的妹妹——莉兹（リズ）察觉到了附近村庄腾起的滚滚黑烟，自警团的三人只得暂时放下可疑的露芙蕾，立刻赶去村庄救援。面对烧杀抢掠、无恶不作的山贼，本能的驱使让失去记忆的露芙蕾也加入了战团。

胜利条件：敌全灭

桥南侧的4名敌人会在第一时间攻过来，无需急着冲上前。我方的莉兹较为孱弱，不妨利用站位把她围在地图西南角予以保护，或者让她与初期就是高级职业的弗雷德里克会合，形成双人小队就能保证安全了。在攻击敌人时注意选择克制的武器能提升命中率与回避率，邻接站位的角色除了能在战斗中得到支援效果外，相互间也能提升好感度，在受伤时注意用伤药或ライブ杖回血即可。击倒攻来的敌人后操纵部队向北移动，站在地图的闪光点上可以获得经验值、武器熟练度或是随机的道具等奖励。按A键点选敌方单位，或是用X键都可以判断对方的攻击范围，把桥上的3名杂兵吸引出来逐一击倒后就可以围攻BOSS了。注意格里巴（ゲリバ）持有的手斧可以攻击两格，且特技“一发屋”拥有必杀率+10的特性，建议不要让莉兹进入其攻击范围。最好让几名角色相互间形成两两支援，以获得回避+10的效果。

过关后进入大地图，按下X键可以打开菜单，不过大部分功能都还没有开启，只能进行存档。按下Start键则能自动前往主线剧情的目的地，非常方便。

1章

碎かれた日常

在消灭山贼后，库洛姆发现了露芙蕾作为军师的资质并邀请她加入自警团，但副团长弗雷德里克仍未放下戒心。获救的村民为表感谢希望众人留宿一晚，不过弗雷德里克却认为这是一个锻炼夜晚行军和野营的好机会，这也苦了娇弱的莉兹。在众人入睡后，库洛姆察觉到森林散发出了异样的气息。伴随着大地的剧烈震动，奔涌而出的熔岩令森林燃起熊熊大火，随后天空中突然出现了巨大的魔法阵，从中出现的士兵没有一丝活人的气息，目露凶光、口吐黑气的它们如同嗜血的傀儡向两人发起了进攻。出招稍有留力的库洛姆并没能将敌人一击击倒，另一方面的莉兹已深陷险境。正在危急关头，魔法阵中冲出了一位蓝发的假面剑士，他在千钧一发之际挡在莉兹的身前，并与库洛姆一同击倒了敌人。露芙蕾与弗雷德里克随后赶到，惊魂未定的莉兹发现刚才救下自己的假面剑士已然不见了踪影，而更多的敌人正在朝这里逼近！

胜利条件：敌全灭

虽然这只是第1章，但地图上所有敌人全都会第一时间主动攻过来，还是不能大意的。在第二回合开始时，骑士索瓦蕾（ソワレ）与弓手维欧鲁（ヴィオール）会从地图东侧赶来，因此建议一开始先原地开战，利用森林地形的回避加成以及城砦的防御加成、回血效果与敌人展开周旋。援军赶到后利用维欧鲁的弓箭和自创主角的魔法展开富有层次的攻击，同时注意别让莉兹被对方的弓手偷袭到。击杀敌人的时候一定要快，必要时候不要吝惜经验值，直接让弗雷德里克出手，哪怕多杀一人都能让敌方行动回合对我方的威胁有所减小。只要顶住前中期的压力，后期就会轻松很多了。进入大地图后菜单中的“支援会话”功能便会开启。

2章

小さな自警団

假面剑士自称“马尔斯（マルス）”，与昔日的英雄王同名，剑术出众、身手不凡的他也没有玷污这一名字。马尔斯在告诫众人“世界即将迎来巨大的灾厄”后就自行离去，怪物的出现也令得库洛姆等人加快了行程。回到伊利斯（イーリス）圣王国的王城后，这里还是一片和平安详的景象。不过圣王国与西边的佩雷吉亚（ペレジヤ）关系日益紧张，女王艾梅莉娜（エメリナ）也只能尽量亲临街市，用慈祥的笑容消除民众的不安情绪。露芙蕾此时才得知库洛姆与莉兹正是伊利斯的王子与公主，身分高贵的两人竟参加自警团，亲力亲为地保护本国百姓，这着实令人钦佩。在会见了库洛姆的姐姐——艾梅莉娜女王后，众人也从飞马骑士团长菲蕾因（フィレイン）的口中得到了不好的消息：国境各地都有不明怪物出没的情报。在国会之后，库洛姆奉命率领着自警团前往北方的菲利亚（フェリア）联合王国，去那里争取结盟、共同抵御不明怪物——尸兵。

胜利条件：敌全灭

开战时骑士索鲁（ソール）和维克（ヴェイク）加入，不过粗心大意的维克竟然连自己的斧子都忘带了，目前无法提供帮助。初期等待敌人主动攻过来，并利用好武器相克和支援效果，可以有效地降低其命中率。第二回合魔道士米莉艾露（ミリエル）就会赶来加入并发现掉路在路边的“铁の斧”，赶紧给维克换上吧。消灭地图南侧的敌人后有充分的时间利用城砦地形回复，敌人并不会从北侧冲过来。以防御力较高的角色守在桥上，后排以魔法和弓箭展开火力支援就可以轻松取胜了，敌人身上绿色字体的道具是会掉落并为我方所用的。

3章

战士の王国

自警团到达菲利亚国境边后却被误认为是山贼冒充的，守军毫不犹豫地向城下投掷长矛，还好斯米娅（スミア）骑着飞马及时赶到，看来库洛姆只能展示自己的实力来让对方相信了。在目睹了库洛姆华丽的剑技后，主将莱米（ライミ）也终于相信眼前的人就是伊利斯的王子，在她的引领下，众人顺利地进入了菲利亚的国境内。

胜利条件：敌将击破

战前可以自由选择出击的角色，并设置除库洛姆外其他单位的初期位置，也可以好好整理一下行囊。开战后斯米娅自动加入，而西侧不远处的卡拉姆（カラム）用库洛姆对话后就能说得。东西两侧的敌人只要不进入其火力范围就不会主动出击，不妨在卡拉姆加入后就地开战，利用他超高的防御力充当肉盾，击破一侧后再去对付另一边。注意千万不要让飞马骑士被敌方的弓箭手瞄到，否则3倍的特效伤害加成可是吃不消的。敌兵身上掉落的“扉の键”用于打开东、西任意一侧的城门。城内的装甲骑士同样皮糙肉厚，除了多用魔法攻击外，利用“レイピア”或“ハンマー”等特效武器也可以造成较大的伤害。过关后商店和通信机能开启，地图上也会出现NPC的部队。绿色点位表示的是外传章节，完成与否并不影响主线。

外传1

弱き者、それは

胜利条件：敌将击破
进入条件：第3章结束后自动触发

多尼（ドニ）在开战时会暂时加入，但想要真正说得他，必须让他在本关中提升1级。多尼的能力很低，如何让他成功补刀成为了本关的难点，另外地图西北的两个宝箱（内有“キラーランス”和“レスキュー”）也会成为敌方盗贼觊觎的对象。一开始先就近利用森林地形开战，西侧的两个路口派人挡住，山贼便无法靠近。另外可以让一名角色（推荐弗雷德里克）与多尼形成双人组合，给与其能力加成，在有危险的时候也能立刻用“交代”指令，有效地进行保护。解决掉东南区域的敌人后向西挺进，注意不要引到中央区域的两个蛮族，优先前往西南，这样纵使宝箱被盗贼偷得到也可以在他们的归途上截获。敌人掉落的“宝の键”可以用来打开宝箱，战斗的后期也就没什么难点了。这里提醒一句，头戴铁锅、职业为“村人”的多尼目前虽然很弱，但特技有成长补正，耐心培养就绝对能够成为极为强力的角色。



4章
神剑斗技

菲利亚联合王国是一个实力至上的国家，分东、西两大阵营。东部的女王芙拉维阿（フラヴィア）表示目前无暇提供援兵，因为数年一次的斗技大会召开在即，东、西阵营会分别派出好手一较高下，惟有获胜的一方才能掌握国家的实权。由于国王自己并不能参战，芙拉维阿希望库洛姆代她出战，获胜的话便与伊利斯缔结同盟。在宏伟的斗技场中，库洛姆再次见到了假面剑士马尔斯，他竟然是西军的代表。库洛姆与马尔斯交手数回合不分胜负，更令人惊异的是，两人的剑技似乎师出同门，而手中的宝剑更是如出一辙。

在替女王赢得胜利后，她果断地兑现了承诺：与伊利斯结成同盟并派出援军。西部的国王巴吉里奥（バジ－リオ）对库洛姆也非常欣赏，不过连他也不知道假面剑士的真实身分。就在库洛姆一行准备启程回国时，巴吉里奥希望他带上剑士隆库（ロンク－），这位剑术出众的男子却似乎不太擅长应付女性。

胜利条件：敌全灭

本关的地图很小，敌人攻来的速度很快，有一定的难度。敌方的进军顺序是：战士×2+魔道士×2（第1回合）、装甲骑士×2（第2回合）、战士×2（第3回合）。因此开战后建议先往东、西任意一侧集体移动，利用敌人移动的距离差制造机会反击。在移动较慢的装甲骑士靠近前争取消灭第一波敌人，再利用魔法或特效武器快速击杀这两个大块头，随后的压力便会大大缓解了。进入假面剑士马尔斯的攻击范围后他才会行动，其能力和武器虽强，但终究双拳难敌四手。过关后大陆南侧岛上的“异界之门”就会开启，可以在此下载和游玩DLC内容。地图上随机刷出的红色遭遇战可以用来练级，菜单中“みんなの部屋”功能也会开启。

5章
圣王と暗愚王

当库洛姆返回王城后却得到了不好的消息：佩雷吉亚军入侵！西边的特密斯（テミス）伯爵领内的村落遭到袭击，他的女儿玛利娅贝露（マリアベル）也被带走。佩雷吉亚的国王——冈雷鲁（ギャンレル）声称是玛利娅贝露非法侵入了其国境，并要求伊利斯提供赔偿。面对邻国的百般挑衅，艾梅莉娜还是想以和平的方式解决，不愿让百姓受战火所摧残。女王亲临国境进行和谈，冈雷鲁和他的侧近茵巴丝（インバース）提出的交换条件竟是伊利斯的至宝“炎之台座”。炎之台座拥有巨大的力量，能够实现任何愿望，但若使用不当则会导致世界的崩坏。冈雷鲁更直言不讳地说出自己的愿望：杀光伊利斯的人民！就在玛利娅贝露即将惨遭毒手之际，自警团年纪最小的成员——利希特（リヒト）用风之魔法救出了同伴。两国的部队也在国境边发生了正面冲突！

胜利条件：敌全灭

如果先前没有利用自由战斗适当练级的话，本关有不小的难度。第1回合玛利娅贝露和利希特就会出现在东侧山崖上，与我方大部队有一段距离，初期的首要目标是救出她俩。笔者采取的战术是用飞马骑士斯米娅飞到东侧山崖，这样玛利娅贝露第一回合就能走下来与其形成双人组合，从而逃离险境；另一方面派弗雷德里克一击杀掉北侧的剑士，而利希特同样往南走，承受一次敌方蛮族的攻击后，第二回合就可以与弗雷德里克组队。救出两人后压力并没有解除，因为地图北侧的飞龙骑士以及西侧的敌军都会接踵而至。推荐先把阵型后撤，用弗雷德里克占据山道口形成“一夫当关、万夫莫开”之势，其他人消灭掉西侧的杂兵后就专心对付飞龙。弓箭和风魔法对飞兵的特效伤害要多加利用，库洛姆手持的“封剑ファルシオン”也有同样的效果。第3回合结束时西侧的城砦中会出现敌援军，虽然提前派人占领据点可以阻止敌军的出现，但也容易因此成为飞龙骑士的目标，建议还是不要单兵突出。挡住敌人的这一波攻势后压力会稍有缓解，不过第4回合时地图西北的城砦还会出现飞龙骑士援军，第5回合时西边的城砦也有魔道士和剑士出现，玩家务必要尽快做好回复工作。随后依旧是利用山道地形摆好“口袋阵”，将攻来的敌人一一击杀。最后全线向北推进时要注意BOSS是会主动出击的，别被他偷袭到较弱的单位。

外传2
秘密の行商人

胜利条件：敌全灭
进入条件：第5章结束后自动触发

此战的难点在于如何快速地靠近地图东北的安娜（アンナ），安娜本身的实力虽然不弱，但毕竟周围敌人较多，且村庄被山贼进入后就会遭到破坏，因此一开始就要快速向东北推进。主力部队先向东过桥，另外可以派一名强力角色在第1回合与斯米娅组合，一开始就往东北飞，只要斯米娅的实力足够扛过第1回合的攻击即可。第2回合直接飞过河，进入敌方弓箭手的射程后利用“交代”指令把斯米娅换到后方，这样就能尽早给安娜提供帮助了。两军交火后不要急着访问村庄，这样会把BOSS以及南边的部队引过来，建议优先击杀靠近村庄的蛮族。待把周围的杂兵清光后，主力在南侧的桥前摆下口袋阵，再留一人访问村庄获得“リブロ－”，待BOSS和剩余的敌人靠近后就能围而杀之了。此战中库洛姆与安娜有对话事件，但是目前并不能说得她。



6章
未来を知る者

虽然成功救出了玛利娅贝露，但两国间的战争已无法避免，众人只能返回王城备战。其实早在艾梅莉娜继位的十五年前，前任圣王曾向佩雷吉亚发起过战争，战火令两国结下了深深的仇恨，更是让百姓苦不堪言。先王的驾崩令艾梅莉娜未满10岁便匆匆继位，邻国百姓的怨恨和本国百姓的愤怒一齐向她压来，群情激奋的百姓甚至向她投掷石块。就算如此艾梅莉娜也从未在人前流泪，她让士兵卸甲归田与家人团聚，并积极地走访、听取百姓的意见，一点一点地获得了民心。艾梅莉娜所作出的努力库洛姆都看在眼里，为了守护姐姐和国家，他决不允许冈雷鲁这样的人玷污姐姐的理想。

假面剑士马尔斯突然出现，自称知晓未来的他告诫库洛姆：前所未有的危机正在逼近艾梅莉娜，在他所知道的未来，圣王遭到了不明刺客的暗杀！话音未落刺客便从暗中杀出，在乱战中马尔斯的面具被砍掉，面具下的竟是一个美丽女性的脸庞！不过目前不是闲谈的时机，因为法乌达率领着大批刺客杀到，目标是艾梅莉娜的首级和炎之台座。就在自警团组织起防线的同时，马尔斯手中的法尔西昂也发出了异样的光芒……

胜利条件：敌全灭

保护艾梅莉娜是本关的首要目的，NPC马尔斯也是不受控制的，我方部队则分为东、西两侧。东军方面可以率先向南推进，守在门口抵挡南侧的敌军；西军则要派一名强力角色挡在马尔斯身边的路口处，库洛姆率领剩余单位向西移动。第2回合会兽人贝露贝特（ベルベット）从北侧赶来增援，她在变身后的实力会有所强化，而库洛姆与敌方的盗贼盖亚（ガイア）对话后可以令其加入，不过后者的实力较弱，派他回去拿取圣王身边宝箱内的“秘传の书”就好。分三路迎敌时的补给要准备充足，尤其敌方后续部队多是骑士，留给我方喘息的时间很短。如果防线的压力太大则可以适当收缩，回到艾梅莉娜所在房间的西侧和南侧拒敌，狭长的通道有利于阻止敌人的推进。当杂兵消灭得差不多时BOSS就会主动攻过来了，其特技效果是降低我方的回避、必杀回避率，尽量多用支援效果来抵消吧！

7章
侵略

法乌达的暗杀计划失败后，库洛姆一行火速前往菲利亚请求援兵，并顺道送女王前往东部的行宫。然而众人在翻越陡峭的山脉时，却遇上了佩雷吉亚的追兵。原来己方的行踪是被同行的神官所泄露的，这个卖国贼却也落得身首异处的下场。虽然在缇娅莫（ティアモ）等飞马骑士的帮助下击退了敌军，但她也带来了噩耗：佩雷吉亚军已攻进了王城！为了不让更

多的百姓惨遭杀害，艾梅莉娜当即决定掉头返回王城，她也将炎之台座和复国的希望托付给了库洛姆。

女王的决心已下，就连库洛姆也无法更改，只得火速赶往邻国求援。已缔结同盟的菲利亚联合王国毫不犹豫地派出了援军，由东西两部的国王芙拉维阿与巴吉里奥共同率军。就在大军准备出征时王城陷落的消息传来，艾梅莉娜女王虽然在生，但已被佩雷吉亚军带走。冈雷鲁扬言要将艾梅莉娜公开处刑，很明显这是陷阱，目标是引诱库洛姆上钩，夺取其手中的炎之台座。虽然明知是计，但库洛姆也无法熟视无睹，露芙蕾当即献策，提议以小股部队乔装潜入佩雷吉亚，实施救援行动。

胜利条件：敌全灭

狭窄的山道虽然能延缓敌军的进攻，但偏偏本关敌方的大多数兵种为飞龙骑士，幸好东侧的敌军并不会第一时间攻来。除了派出弓箭手外，部队中的魔道士也要尽皆换上风属性的魔法书。开战后就保持在原地与敌人周旋，我方的火力要第一时间倾泻在靠近的飞龙骑士身上，地面上的部队利用反击造成伤害即可，同时利用站位形成人墙保护负责回复的角色。第3回合飞马骑士缇娅莫就会从地图西南角赶来支援，将这一波敌人清掉后不要急着进军，第5回合结束时我方初始位置西侧还会出现3个飞龙骑士，一旦弱势角色站位不佳很容易就被秒掉。东侧的敌人也会开始进兵，因此依旧在原地保持守势就好，想要拿地图上闪光点的奖励，可以杀剩一个弓箭手后用4个单位围住，他便无所作为了。

外传3 闭ざされた平和

胜利条件：敌全灭
进入条件：第7章结束后自动触发

虽然过关条件是全灭敌人，但地图中部的3个村民却也要尽力救援，因为过关时NPC的生存人数关系到奖励品的获得。村民会自动往西南移动，这也令我方的保护工作更加困难。开战后立刻派两名飞马骑士向南飞过河，主力部队向东迎战敌人，而魔法系角色则向东南对付两名装甲骑士。在村人靠近西侧的桥梁前一定要确保我方部队已返回该处，看准敌人的火力范围，优先解决对村人造成威胁的尸兵，两名飞马骑士则负责卡位、吸引敌人的攻击。解决掉附近的敌兵后要提前派人把西侧山上的两名飞马骑士引下来，否则村人走过去后就较难利用站位保护了。虽然不能与NPC组队，但玩家还是可以给其补血的，必要的时候甚至可以用"レスキュー"助他们脱离险境，另外访问东北的村庄也能得到"圣なる弓"。过关时根据村人的数量，1~2人生存时可以得到"天使の衣"和"丸太"，3人全部生存的话还能追加一个"おたま"（恶搞武器饭勺，不追求完美的话可以考虑放弃）。

8章 邪龙のしもべ

自警团经过荒芜的沙漠悄悄潜入了佩雷吉亚，虽然没有被守军察觉，但却发现了受到邪龙教徒围攻的少女诺诺（ノノ），库洛姆自然不会坐视不理。只不过相貌凶狠的佣兵古雷格（グレゴ）遭到众人的一致误会，闹出了不少笑话。

胜利条件：敌全灭

沙漠关卡却没有惯例的寻宝内容不免令人遗憾，不过也省去了不少麻烦。开战后诺诺和古雷格会出现在地图中央，虽然龙人少女在变身后实力会大增，但毕竟四周都是敌兵，还是要尽快与大部队会合。除了飞马骑士和魔道士外，其他职业在沙漠上行走时移动力会受到极大影响，建议利用双人组合来快速向南推进。杀敌时建议优先击倒对方的魔道士，其他敌兵也会因为沙漠的行动限制而无法快速地包围上来。移动受限的古雷格可以先与诺诺组队，待两人与主力会合后再就地反击。由于敌方不存在破坏村庄的兵种，所以随着队伍的推进顺便访问即可，三个村庄分别可以拿到"レスキュー（东北）"、"マスタープルフ（西）"和"チェンジプルフ（东南）"。敌方BOSS沙拉鲁（シャラール）持有的魔法"リザイア"也就是玩家们惯称的"吸星大法"，能够将伤害值的一半用于回复自身的HP，尽量派魔防高的角色快速击倒。而BOSS身边携带有"キルソード"的剑士必杀率略高，不想冒险的话可以用远程角色安全地击杀。

9章 圣王エメリナ

艾梅莉娜的处刑将在佩雷吉亚王城进行，库洛姆则率领潜入部队按计划攻入了刑场。在众人击溃敌方的飞龙骑士部队后，飞马骑士团趁机突入准备营救女王，然而却不料陷入了尸兵弓箭手的重重包围，团长菲蕾因战死，形势瞬间被佩雷吉亚方面逆转。冈雷鲁以艾梅莉娜的性命要挟库洛姆交出炎之台座，就在库洛姆准备束手就擒时，女王毅然地阻止了弟弟，并站在高处向敌我双方倾诉着自己的理想："战争无法带来希望，只会让人陷入罪孽与哀伤。人不能为憎恨之心所左右、更不应被悲伤所束缚。只要人人心怀同情与体谅，就能让世界走向和平。"言毕，不愿成为负累的艾梅莉娜纵身从刑台上跃下，香消玉殒……



胜利条件：敌全灭

此战地图上的城墙是连飞行兵种也无法越过的，沙漠地形依旧会限制我方的推进速度。飞马开路的战术虽然有效，但敌方弓箭手很多，建议不要冒进，小心飞龙骑士的移动范围、稳妥地整体向南进攻。西南角的武僧利佩拉（リベラ）毕竟是上级职业，一时半会儿还不会陷入危机。消灭附近的敌兵后再尽快靠近利佩拉，用库洛姆说得他后原地展开防御阵型，因为第5回合结束后我方初始位置北侧会出现4个飞龙骑士，BOSS身前的城砦也有援军，东南的敌人更是会大举来犯。凭依着两个城砦进行防守战的时候要注意，敌方的萨利娅（サーリャ）同样是可以用库洛姆说得的，不要误杀了。顺利顶过这一段的攻势，后面就很容易了，将军职业的BOSS只会成为我方魔法部队的活靶子。战后的对话无论选择"はい"或"いいえ"都无法改变剧情的走向。

外传4 行商人アンナ

胜利条件：敌全灭
进入条件：第9章结束后自动触发

安娜位于地图的正中央，高速度配合森林地形让她的回避率很高，不过还是建议第一回合就让库洛姆与强力的骑士组队，向北快速进军。东西两侧部队则可以适当向中央收缩，以免多方面开战导致救援不及。第2回合立刻用库洛姆说得安娜，并利用地形击退袭来的敌军。本关敌方仅有一个盗贼，其目标是地图东北的宝箱，因此在安娜加入后尽快开启中央的大门，让部队抄近路过去阻截，否则他拿到宝物后就会直接从东北撤离。BOSS会主动攻出来，其特技效果是"HP在一半以下时必杀+20"，尽量计算好伤害用魔法将其击倒吧。地图上的4个宝箱分别是：金块（大）、キルソード 、术书、リライブ，留着西边那个单独房间内的魔道士不杀，就有足够的时间一一回收了。



10章 再起

此行不但没能救出女王，库洛姆甚至连姐姐的尸首都无法夺回，在大雨中奔跑着的他一言不发，只顾挥刀砍向一切阻挡在面前的敌人。然而谁都没有料到，艾梅莉娜死前的一番话，在佩雷吉亚士兵的心中种下了和平的种子，虽然尚未萌芽，但却犹如投入湖面的石子，激起了层层的涟漪……

失去敬爱的姐姐后，逃离敌国的库洛姆痛恨着自己力量的不足，此时支撑着他的，是身边一路拼杀过来的战友。“无论跌倒多少次，我们助您站起来。所以请您握紧艾梅莉娜女王的理想，用自己的方式把希望带给子民。因为这只有您才能做到！因为我们都相信着你！”面对着眼前信任着自己的同伴，肩负着伊利斯无数臣民的安危，库洛姆王子举起了手中的法尔西昂，正式向冈雷鲁宣战！

胜利条件：敌将击破

本关的地形非常适合打防守战，但是偏偏4个盗贼身上都有不错的宝物，他们会不停地向西北逃离，因此想要全部拿到必须让飞马和骑士等移动力高的角色组队全力追击。高难度下战斗感觉吃力的话建议全军向西，优先追上持有“天使の羽根”和“マスタープルフ”即可，另外两个可以待他们移动到BOSS身前后再找机会击倒。全军奔袭的同时要注意移动力的差异，千万不要因为执着于追逐盗贼而让队伍脱节，反而受到飞龙骑士的偷袭。第6~8回合结束时，地图上的各处城砦会开始出现敌援军，分别是：飞龙×2（西侧）、飞龙×2（东侧）、士兵+飞龙（北侧及东南），地图上除BOSS身边的部队外，残余的敌兵也会开始出击，要提前做好准备。顺带一提，本关的BGM前半段凄美婉转，后半段又变得气势磅礴，堪称精品！

11章 暗愚王ギャンレル

经过商定，菲利亚联合王国的大军负责与佩雷吉亚军正面交锋，库洛姆则率领着精锐部队直刺敌方咽喉。令人意想不到的是，佩雷吉亚军中出现了大批逃兵、部队陷入了混乱，就连一向暴虐的国王冈雷鲁也无法阻止——艾梅莉娜所播下的渴望和平的种子，在这一刻发芽了！接下来就要靠库洛姆通过战斗，实现女王的理想了。

在全军将士的殊死奋战下，国王冈雷鲁阵亡，佩雷吉亚军举起了白旗。这场牵涉到大陆三大国家的战争仿佛突如其来的暴风雨一般，却又随着昏君的战死戛然而止。这并不仅仅是库洛姆等人的功劳，更重要的是各国人民对和平的向往让他们化干戈为玉帛。在成为伊利斯圣王代理之际，库洛姆也与心爱的女子成婚，为了抚平战火对祖国造成的创伤而继续努力。

胜利条件：敌将击破

要事先提醒玩家的是，本关结束后库洛姆无论如何都会强制结婚：如果之前没有和新娘候补（自制角色、索瓦蕾、斯米娅、玛利娅贝露）支援等级到达S的话，会自动与好感度最高的一名异性成婚；而若是想让库洛姆与本关新加入的欧莉薇艾（オリヴィエ）结婚，则只要保证其他新娘候补已全部成婚，并让库洛姆与欧莉薇艾组队适当提升好感即可；如果以上条件全部不满足，则库洛姆会与大众脸村姑结合……因此玩家一定要提前做好准备。

开战时欧莉薇艾就会加入，舞娘的特殊指令“踊る”能够让我方一名角色再次行动，合理利用的话可以化险为夷。战场上两个宝箱分别是“金块（大）”和“女神の像”，记得在战前派盗贼出场。第3回合开始，每回合结束时地图中央、西北和南侧的城砦会出现敌方的生力军，连续两轮。建议在地图中央偏东的城砦附近打防守战，除了能利用地形回复外，也能在敌方盗贼逃跑至此时顺利截杀。最后一轮援军出现后BOSS会主动杀出来，冈雷鲁的武器是可以间接攻击的魔法剑，其实力也不容小觑，建议用必杀率高的强力武器争取秒杀。

12章 海より来る者

时过境迁，转眼已过去两年，菲利亚联合王国突然遣来信使，希望库洛姆前往召开紧急会议——原来西边的大陆派来了军队！西大陆上的瓦鲁姆帝国凭借武力迅速吞噬了周边的国家，如今帝国军侵略的爪牙已经伸向了伊利斯大陆。库洛姆只得告别了刚出生不久的女儿露姬娜（ルキナ），再度披上征袍。

胜利条件：敌全灭

开战后飞龙骑士塞露玖（セルジュ）即刻加入。帝国军号称“大陆最强”的骑士团不是浪得虚名的，至少在数量上相当唬人，不过大多数还只是下级职业。相信经历过两年前的恶战，玩家的主力都已经转职。开战后先借助北侧堆积的货箱展开阵势，利用高防御的角色挡在外围。只要抵御住西侧骑兵队的突击，我方的魔法部队就可以在人墙内安全地击杀敌兵了。第3回合开始北侧的敌方部队会发动第二波突击，建议利用货箱和木材之间狭窄的路口拒敌，摆下“口袋阵”以逸待劳。依靠局部多打少的优势蚕食掉敌兵后BOSS也会按捺不住、主动攻过来，高难度下适当注意敌方携带银系武器的上级职业即可。过关后本地点可以花钱购买转职道具“マスタープルフ”。



13章 古き血脉

虽然击败了港口的骑兵团，但这不过是帝国的先头部队而已，军师露芙蕾建议进行海战，这样一来帝国骑兵团的优势就无法发挥。不过伊利斯国内并没有足够的大型战舰，为了保卫大陆全境，库洛姆向佩雷吉亚请求援助。对方的新任国王要求在西方的孤岛——“尸岛”上进行会谈。佩雷吉亚国王的继任者竟是曾率领暗杀部队攻入伊利斯的法乌达，而心狠手辣的茵巴丝仍作为侧近服侍左右，这多少让库洛姆等人心存芥蒂。但对方爽快地就答应了提供运输船和行军资金，这倒是让众人始料未及。更令人大为震惊的是，佩雷吉亚的最高司祭竟然与军师露芙蕾有着同样的姓名、同样的面容！

众多的谜团令露芙蕾难以入眠，当晚法乌达的声音突然在脑海中出现，自称是露芙蕾父亲的他扬言：“神龙那伽（ナーガ）并非你的归宿，向邪龙基姆雷（ギムレー）宣誓效忠，唤醒你身体中沉睡的血脉吧！”危急时刻库洛姆赶到，打断了法乌达的魔法，而营地周围也已被大批尸兵所包围。就在库洛姆即将被尸兵偷袭之际，假面剑士马尔斯杀出挡下了这一击，她也失口叫出了“父亲”。

胜利条件：敌将击破

开战后咒术师亨利（ヘンリー）加入，我方初期位于山谷之中，被两侧的敌人夹击，形势非常不利。建议第一时间派高机动力的强力单位击倒南侧的两个弓箭手，然后全军向南转移。第3回合结束时南侧的城砦会出现援军，可以直接压制阻止敌方的增援，再利用这里的地形抵御北侧攻来的敌人。注意不要轻易离开城砦，否则突然出现的敌人会令我方措手不及，虽然东西和北侧的城砦也会陆续出现援兵，但大多不足为惧，只要小心敌方手持“银の弓”的狙击手，并派人堵在东、西两个道口即可“万夫莫开”。最后反击时兵分两路，便于共同夹击位于桥上的BOSS。

14章 苍海に舞う炎

假面剑士“马尔斯”的真名是露姬娜，手中的法尔西昂和左眼的圣痕都证明了她确是圣王之血的继承者。露姬娜从十数年后的未来而来，在那个黑暗的时代，邪龙基姆雷复活，无数人因此而失去了生命。担忧人类命运的圣龙那伽通过仪式，令露姬娜穿越了时空，希望能通过改变过去，进而让未来出现转机。据露姬娜所述，在她所处的未来，库洛姆受到同伴的背叛身亡，而她借用曾经的英雄王“马尔斯”之名，正是想从毁灭的命运中将世界拯救出来。

在借到佩雷吉亚的船只后，库洛姆率军乘船出海，与瓦鲁姆帝国满载着士兵的舰队在大海上不期而遇。巨大的兵力差不容乐观，不过露芙蕾却想出了一条妙计——在成功击杀旗舰上的敌将后，利用火攻将敌船一网打尽！

胜利条件：敌将击破

本关的海上作战不算难，利用强力角色挡在船板前便可阻止敌方的地面部队。第1回合时敌人的飞行部队就会快速地包围过来，我方船上的单位基本无法找到绝对安全的位置，因此在第二回合时用弓箭系和魔法系角色尽可能多地击杀敌人成了此战的关键，只要顶住这一波攻势，后面就轻松很多了。第4~6回合结束时，地图西南、东侧、西北会依次再出一批飞马骑士，千万不要看场上敌人不多，就放松警惕了。敌船上的3个宝箱分别是：チェンジプルフ、金块（中）、リカバー，靠敌人身上掉落的"宝の键"并不够用，还是要记得派盗贼出场。

在13章结束后，队中有已婚女性的话就会触发相应的外传，有些地点可能暂时无法前往，不过无须担心，等其他章节开启，路线打通后即可进入外传。露姬娜在穿越时空时失散的同伴其实就是我方队伍的下一代，完成外传后就可以将他们招入队中。后文中外传5~16的攻略顺序并非是固定的，不少关卡也有一定难度，父母的能力和特技对子女登场时的能力有影响，因此玩家们可以在主线锻炼好实力后再做挑战。

外传5 传说の继承者

胜利条件：敌全灭
进入条件：リズ结婚、13章结束后自动触发

本关的地图较大，除了位于中央的乌多（ウード）可以用莉兹说得外，与其他3个NPC对话也能分别得到"特效药"（北）、"精灵の粉"（西南）和"速さの药"（东南），因此分兵前往各处救援是此战的重点。敌人方面除了携带"银の弓"的少量刺客外并没有更多弓箭手，因此可以较无顾忌地利用飞行单位快速转移部队。鲁莽的乌多行动起来横冲直撞，尽早说得他并保护起来比较好，击杀敌人时则建议优先瞄准刺客。虽然与NPC对话、拿到奖励后就可以不管他们的死活了（汗），但如果他们在生，会主动帮我方进行远程补血，还是有不少益处的，西侧的敌方部队则可以等几个方面的危机都解除后再过去击倒。

外传6 花の似合う男

胜利条件：敌全灭
进入条件：オリヴィエ结婚、13章结束后自动触发

敌方尽皆为上级职业，且持有的多是炼成过的蓝色武器，因此有相当的难度。阿兹鲁（アズール）用欧莉薇艾或库洛姆皆可说得，而且还有一个隐藏条件，用他击倒一定数量的敌人过关时可以得到特殊奖励，具体为：特效药（1人）、キルソード（2人）、はやての羽（3人）、金块（4人）、ハマーン（5人）。以阿兹鲁目前的实力要与本关的敌人正面抗衡无异于螳臂挡车，在说得他后不要贸然冲进西侧的城砦，先找一个强力角色组队然后全军向东北移动，利用距离差争取在南侧飞行部队到达前击溃北侧的敌兵。消灭掉外围的敌人后再攻入城砦，想要让阿兹鲁补刀的话就尽量引敌方刺客用弓箭、再近身攻击，并寄希望于"キルソード"能出必杀。

外传7 气高き血统

胜利条件：敌将击破
进入条件：マリアベル结婚、13章结束后自动触发

本章是典型的防守战，神殿周围遍布敌人，我方要派强力角色守住墙壁的四个缺口。布雷迪（ブレディ）可以用库洛姆或玛利娅贝露说得，5个村民是不会移动的，过关时残余的NPC数量关系到奖励的获得，具体为：リライブ（1人）、圣なる枪（2人）、金块（3人）、天使の衣（4人）、リザーブ（5人）。由于敌方有很多弓箭手，甚至还有攻击距离2~3格的"ロングボウ"，一旦村民暴露在其射程范围内就会直接被秒杀，因此想要保证其安全就必须在第2回合主动压出去，左右两翼的压力很大，非常考验玩家部队单兵作战的能力。神殿中的回复系单位则推荐用长距离的"リブロー"，才能在补血的同时确保自己的安全。最后吐槽一句，布雷迪长你成这样、脸上还有刀疤，难怪连玛利娅贝露一开始都怀疑啊……

外传8 汚された决斗

胜利条件：敌全灭
进入条件：ソワレ结婚、13章结束后自动触发

本关有上锁的门和宝箱，派盗贼出场是免不了的。地图北侧的蒂杰露（デジェル）是装甲骑士，附近的弓箭手暂时对她造不成什么威胁。开战后守在大门前拒敌即可，不过敌方不少装甲骑士都能间接攻击，要注意保护后排的魔法单位。两旁的阶梯在前6个回合会涌出不少援兵，一时大意而让阵型出现缺口的话，高难度下很容易导致血量不足的角色丧生。建议带上远距离回复效果的"リブロー"以及"レスキュー"，主力部队稳扎稳打迎击敌人的同时把阵型慢慢向北推进，回复角色远程帮蒂杰露补血，一旦其陷入危机就直接用"レスキュー"把她隔着墙救过来吧！用库洛姆即可说得蒂杰露，东、西两个宝箱内分别是"金块（中）"和"ショートスピア"。

外传9 正义の翼

胜利条件：敌全灭
进入条件：スミア结婚、13章结束后自动触发

辛西娅（シンシア）继承了斯米娅"天然呆"的属性，受到欺骗后认贼作父（汗）。建议开战后全军先向西北移动，尽快用库洛姆或斯米娅说得她。BOSS琉戈尔（リューゲル）在靠近地图北侧的NPC佣兵团后，会用谎言煽动他们攻击我军。不过由于不杀这些中立的佣兵也没有什么奖励，玩家不妨任其一一变成敌人后再击倒，赚取经验值。敌方的部队是按照区域划分成几个部分的，相互间有一定的距离，玩家可以多利用战场上的森林与瓦砾与其展开周旋。7个回合过后再去击杀BOSS，就可以免除"ラッキー7"带来的效果了。

外传10 迷いの刃

胜利条件：敌将击破
进入条件：ティアモ结婚、13章结束后自动触发

用库洛姆或缇娅莫都与塞蕾娜（セレナ）有对话事件，但并不能第一时间说得她。塞蕾娜会自行沿东侧的道路向北移动，需派几名强力角色帮忙开路，同时建议用"レスキュー"杖延缓其行动，否则沿途的敌人轻易就能要了她的性命。西北和东北的楼梯会在第2和第4回合结束时出现援军，与敌方的暗杀者交战时要注意，带有"すり抜け"特技的是能够穿过我方人墙的单位，不要被他们偷袭到后排角色。把东北部的敌人清光后再放塞蕾娜过去，在与霍兰多（ホラント）对话后傲娇双马尾就会正式加入了，后者也会从战场上撤离。注意这一事件结束后正北的4个楼梯还会涌出援军，要提前做好准备。两个宝箱中的道具分别是"サンダーソード"和"金块（中）"。

外传11 天驱ける双龙

胜利条件：敌全灭
进入条件：セルジュ结婚、13章结束后自动触发

杰罗姆（ジェローム）一开始就可以用库洛姆或塞露玫说得，过关时残余的村民数量则关系到奖励道具的获得，具体为：ドラゴンキラー（1人）、术书（2人）、リカバー（3人）、金块（4人）、天使の衣（5人）。由于地图东南的区域与我方初始位置并不相连，要尽早派飞行部队过去，西侧和中央则派人挡住吊桥即可。第2回合的站位尤为关键，要故意让我方的强力角色暴露在敌方6名飞龙统帅的攻击范围内，这样才能利用反击将其一举击倒，否则次回合时他们便会屠杀村民。第3回合第二批飞龙统帅开始行动，第5回合结束时北侧的城砦还会出现援兵，玩家几乎没有喘息的机会。若是我方的飞行部队实力足以与敌方展开空战的话，才有机会守住所有的村民。

外传12

时の迷い子

胜利条件：敌将击破
进入条件：自创角色结婚、13章结束后自动触发

马库（マーク）的初始职业并不固定，如果父亲是库洛姆或母亲是露娅娜的话，马库的职业为战术师，其他情况下则与自创角色的配偶的职业一致。无论如何都建议开场后第一时间派飞行兵种过去说得，并用角色卡住平台南、北两个方向的过道，以免有失，大部队照常向北挺进即可。第2回合敌方的飞行部队就会攻下来，把马库与别人进行组队可保无恙。第3~6回合结束时，东南和北侧的楼梯会交替出现援军，建议不要冲得太快，据守在地图正西那个平台即可，盗贼逃过来时也可以顺便截杀。3个宝箱内分别是：リザーブ、チェンジプルフ、金块（中），击倒BOSS后还可以额外得到一个稀有道具“神龙の泪”。

外传13

佣兵战争

胜利条件：敌全灭
进入条件：ベルベット结婚、13章结束后自动触发

开战前要选择帮助哪一方面的佣兵团，确认后另一方就会变成敌人，而4个村落也会强制关闭两个，过关时还能根据残余的NPC佣兵数量得到一定的资金作为报酬。西侧的重装团以将军、佣兵和贤者为主，帮助他们的话村落中可以得到的是“龙の盾”和“ビーストキラー”；东侧的骑兵团以圣骑士、弓骑士和女武神构成，帮助他们可从村落中获得“ハンマー”和“力のしずく”。实际上选两次“いいえ”再选两次“はい”，可以同时与两侧开战，不但村落中的道具可以全部拿到，过关时更能得到10000G奖励。当然两方面的大军都会如潮水一般涌来，难度极大，对自己实力有信心的玩家可以尝试挑战一下。想快速过关的话推荐帮助赤色佣兵团，这样可以用库洛姆或贝露贝特第一时间说得兽人尚布雷（シャンブレー）并让他脱离险境。

外传14

沙尘舞う地で

胜利条件：敌将击破
进入条件：ミリエル结婚、13章结束后自动触发



沙漠地形依旧会大大限制部队的移动力，敌方没有弓箭手，不妨多派飞行部队和魔道部队出战。让米莉艾露访问西南的村落罗兰（ロラン）便会加入。初期敌人的数量并不多，且不少兵力会向东北的村落挺进。想先敌方一步访问该村落，要提前派出机动部队截杀沿途的蛮族和狂战士。成功访问后次回合西北会出现新的村落，而北侧和西南也有敌援军赶到；访问西北的村落后东南再次出现新的村落，东北和南侧也会出现第二波敌援军；访问最后一个村落后得知重要的情报，且地图东、西出现最后一波敌援军。三个村落中分别可以得到：力の药、はやての羽、金块（大）。而完成这一系列事件后让角色在BOSS西1格、南2格的位置待机（如图），就能找到传说中的“女神の杖”。

外传15

秘められた一矢

胜利条件：敌全灭
进入条件：サーリャ结婚、13章结束后自动触发

诺瓦露（ノワール）位于地图东北角的房间中孤立无援，开战后迅速过桥，把敌方的弓骑士引过来利用反击干掉，随后大部队就可以向北挺进了。第2回合时诺瓦露捡到“钢の弓”并成为可操作角色，控制她向南的同时大部队需尽快击倒西侧杀来的飞行部队，随后在桥前布阵就能较为稳妥地抵挡住西南骑兵团的冲击。第5回合结束时北侧的飞行部队会开始行动，相信此时诺瓦露已经成功与大部队会合，我方可以依靠着东侧的断壁残垣构筑起防御体系，将敌人一一狙杀后再去与西边的BOSS开战。虽然敌方都是上级职业且手持蓝色的炼成武器，但本关并没有敌援军，只要能顶过前期的压力，中后期就会非常轻松。

外传16

幼き龙の娘

胜利条件：敌将击破
进入条件：ノノ结婚、13章结束后自动触发

龙人恩恩（ンン）位于地图东南角孤立的房间中，乍看之下安全，实际上第2回合结束时房间的墙壁会发生坍塌，如果没有及时赶到的话她很快就会被敌人围杀。建议开战后立刻向南，并于次回合用“レスキュー”将恩恩救出免得夜长梦多，库洛姆或诺诺与她对话都能令其加入。部队沿着房间行进时要注意手持“スライム”的巫师，虽然其命中率不高，但毕竟攻击距离长达10格。当我方突破房门后墙壁会大量坍塌，周围的敌兵会一举攻来，且敌方勇士拥有“力の叫び”的特技，感觉吃力的话建议退回西南角的宝箱房间防守。宝箱中的道具分别是：リカバー、チェンジプルフ、金块（中）。最后值得一提的是本关中出现的尸兵——木乃伊（マミー），它们虽然长相与普通的丧尸（ゾンビ）一样，但经验值却非常高，玩过《外传》的玩家相信都不会忘记吧。

15章

解放の狼烟

在击溃了瓦鲁姆帝国的舰队后，库洛姆等人驾船驶向了大洋彼岸的未知大陆，刚到港口就发现一位手持两把武士刀的女性正被帝国军追赶。这位名叫“塞莉（サイリ）”的女武士是瓦鲁姆大陆上抵抗军的一员，原来不满帝国皇帝——瓦鲁哈尔特（ヴァルハルト）统治的人很多，但大多各自为战。为了将这些战力凝聚到一起，塞莉才只身一人四处奔走。不过这些抵抗势力却各怀异心，无法真正团结起来。瓦鲁姆帝国拥有百万大军，如果抵抗军依旧如此，迟早会遭到帝国的鲸吞。若是有人能够举起一面反抗帝国的大旗，将这些抵抗势力团结起来，就足以聚集到大陆约两成以上的战力，但塞莉因为兄长在帝国皇帝身边的缘故，并不具有足够的影响力。此时库洛姆率领同盟军击溃帝国军舰队的消息早已传遍了大陆，给各地的抵抗势力带去了巨大的冲击，如果库洛姆愿意振臂一呼，相信响应者将纷至而来。



胜利条件：敌全灭

塞莉的职业是剑圣，虽然身上没有武器，但超高的回避率足以让她面对两名装甲骑士的夹攻也能游刃有余。当然，如果不放心的话也可以直接用“レスキュー”将其救出，并用库洛姆对话进行说得。开战后即刻向北移动，利用这里的狭窄地形摆下阵型，抵挡西侧和南侧攻来的敌军。南侧敌军会因为沙地的影响移动缓慢，不过将军拥有“守备の叫び”特技，能提升周围单位的守备力，建议准备好强力的魔法角色待其靠近后一举消灭；而西侧敌方BOSS的职业是暗黑骑士，其特技“スロースタート”的效果会在15回合结束时消失，因此不用急着过去跟他硬拼。访问最北侧的民居分别可以得到：金块（大）、リブロー、术书、チェンジプルフ，不要错过了。

16章

神龙の巫女

瓦鲁姆大陆从古代开始就对神龙保持着虔诚的信仰，民众们对能够听到神龙声音的巫女抱有绝对的崇拜之情。但现在神龙巫女却被帝国军抓走，囚禁在以“米拉大树”建造的神殿中。想要提高同盟军的影响力和凝聚力，解救巫女就事在必行。突破帝国军的防线后，众人终于在树顶的神殿见到了龙之巫女。芝琪

（チキ）告诉库洛姆：“炎之台座”即“炎之纹章”，其拥有超越一切的强大威力，目前上面只镶嵌了一个宝玉——“白炎”，若能将剩余四个寄宿着神龙那伽之力的宝玉找到，就可以进行“觉醒之仪”。如今邪龙基姆雷正在苏醒，芝琪将自己持有的“苍炎”托付给库洛姆，希望他作为圣王的继任者，能够将世界从破灭中拯救出来。



胜利条件：敌将击破

此战在神木上展开，盘根错节的巨大树根就是步行单位所能移动的范围。三个盗贼都携带着不错的宝物，不过敌方手持“银の弓”的单位相当多，火力范围几乎覆盖了三分之二的地图。在高难度下建议全军向西北移动，击杀持有“マスタープルフ”和“はやての羽”的盗贼即可，带金块的就放过吧，免得“人为财死”。随后就在地图正西的小块区域展开防守阵型，因为第4~6回合结束时，会从地图南侧、四个角以及西南各出现一波援军。这里有一格位置可以阻挡从东侧和南侧袭来的全部步行单位，只要卡住要道口的角色守备够高就不会太大有危险，其他人优先解决攻过来的飞隼骑士后，再根据战况走位和反击。无毛将军拥有“大盾”特技，且攻击力也很高，用特效武器会比魔法单位攻击要稳妥一些。过关后这里就会出售平行转职道具“チェンジプルフ”了。

17章 死の运命

在听到巫女的召唤后，抵抗部队陆续从大陆各地赶来集结，但帝国方面必然不会熟视无睹，皇帝很可能会在抵抗势力尚未成型前出动大军。塞莉建议先发制人，由抵抗军牵制皇帝的大部队，库洛姆率精锐部队趁机攻打修瓦因（シュヴァイン）要塞。在同盟军的猛攻下，要塞虽然陷落，但大量抵抗军临阵倒戈，负责牵制皇帝和伦哈（レンハ）的部队也被击溃，库洛姆等人顿时成了笼中困兽……

由于战况急转而下，军师露芙蕾大胆建言先突出重围，并在敌方大军尚未集结前把同盟军一分为二，少数人设法牵制帝国皇帝，另一部分则争取在最短的时间内击溃伦哈的部队，随后再与牵制部队会合共同抵御帝国大军。虽然是兵行险招，但如果此时逃亡，胜利的希望就会更加渺茫。巴吉里奥主动揽下了牵制皇帝的危险任务，却被露姬娜阻拦——因为在她所处的未来，巴吉里奥正是因此而战死的！菲利亚的西部之王却并没有因此而退却，马革裹尸是战士最好的归宿，更何况如果因为知道自己的命运就畏首畏尾，是绝对无法改变未来的。

胜利条件：敌将击破

本关是攻城战，初始时我方被分为三股小部队，但敌兵也较为散落，战斗的压力并不大，应分头尽快向北推进。敌方的女武神部队是最大的威胁，进军时注意保护好魔防较低的角色。中央部队可以带一个盗贼，以打开北侧的大门，而西侧部队在突破狭长通道时记得全体装上间接攻击的武器，利用反击消灭围堵过来的狙击手。房间的宝箱中分别是：ブーツ、天使の衣、マスタープルフ、金块(大)。敌方盗贼的目标是西北的宝箱，随后他会从西侧出口逃走，我方进攻够快的话成功截杀不成问题。战斗的难点在第8回合结束后，抵抗军的潜入部队会因为艾克塞莱（エクセライ）的出现而倒戈，之后直到14回合结束，各个楼梯中都会出现敌援军。如果不想打持久战，可以等部队会合后直接强攻三座上的主将。若是想全灭敌人，则建议在两个宝物库开战，东北侧的部队压力相对较大，一定要尽量确保在己方回合击杀敌人，否则BOSS会利用“リザーブ”进行全体回血。

18章 双剑の兄妹

库洛姆率军逼近了伦哈的大军，不过若是在开阔的地域作战，倒戈的部队立刻会对同盟军落井下石。然而不远处喷出岩浆的火山却让露芙蕾想出了奇策：把伦哈的部队引到火山上交战！这样一来持观望态度的抵抗军部队就会因顾忌自己的生命而驻足不前。正如军师的判断一样，来到火山顶决战的只有塞莉的哥哥——伦哈所率领的部队。

这个有“剑圣”之称的男人为何会舍弃荣耀、屈服于帝国的淫威之下？在把伦哈击倒后，众人终于从帝国军师艾克塞莱的口中得知了真相：为了保住妹妹的生命，伦哈才屈身于敌营，否则单枪匹马的塞莉又怎有可能逃离帝国军的魔爪？可是这对兄妹却连一句道别都来不及说，便阴阳两隔……为了不辜负已经逝去的生命，塞莉惟有忍住泪水继续前进。

胜利条件：敌将击破

我方依旧被分为三个部分，虽然狭窄的道口利于防守战，但本关必须尽快把部队向南推进。因为随着时间的经过，熔岩会侵蚀平台，并令停留在“坏れ床”上的单位强制受到10点伤害。熔岩是从西北和东南开始，每回合吞没一个区域的，因此敌人可以说与我方一样，面临着必须背水一战的窘境。开战后迅速利用强力角色开路，由于岩浆上空是无法停留的，因此只要卡住平台外围的位置，就可以有效阻止敌方狮鹫骑士的突袭。地图中部四个宝箱分别是：チェンジプルフ、力のしずく、レスキュー、金块（中）。虽然对方没有盗贼，但如果平台被岩浆侵蚀，宝箱也会被破坏，因此最好带上两名有“键开け”特技的角色快速回收。剑圣伦哈实力很强且有“流星”特技，建议用有“剑杀し”特技的角色发起攻击。

外传17 悠久の思い

胜利条件：敌全灭

进入条件：18章结束后自动触发

本关的要点是保护处在仪式中、毫无防备的芝琪，敌方尽皆是飞行单位，我方要用守备力高的角色在芝琪身边筑起一圈人墙。如果已经有将军练出了“守备の叫び”特技就多多利用、强化周边部队的防御力吧。东、西、南三个方向会源源不断地出现敌人，因此前期战斗应以防守为主，不要轻易离开守备位置，中央可以留一到两个回复角色和弓箭单位进行支援。第5回合结束时BOSS会攻上来，这也意味着援兵已经耗尽，再坚持一阵、待局势明朗后就可以转守为攻了。过关后芝琪自动加入。

19章 霸王ヴァルハルト

胜利并没能让同盟军享受片刻的喜悦，因为巴吉里奥战死的噩耗已经传来。菲利亚的西部之王纵然豪情万丈，但也无法抵敌瓦鲁姆大陆的恐怖霸王——瓦鲁哈尔特。浑身是伤、侥幸逃生的芙拉维阿只带回了巴吉里奥托付给她的“绯炎”。不过皇帝却与其直属部队返回了帝都，看来“帝国最强之剑”伦哈的战死令皇帝如断一臂，投敌的抵抗军也因此动摇、纷纷散去。接下来就是与瓦鲁哈尔特皇帝的决战了，库洛姆立誓用胜利为死去的战友们送行。帝国方面仍拥有巨大的优势，军师艾克塞莱本打算利用消耗战拖垮同盟军，但皇帝瓦鲁哈尔特却并不想借用雕虫小技，只有通过正面作战取得的完全胜利才配得上“霸王”的称号。

胜利条件：敌将击破

本关不愧为与帝国方面的大决战，开战后大陆最强骑兵团的攻击范围覆盖全场，因此耍不了什么小聪明，我方惟有尽显主力出战，与敌方正面对拼！实力足够的情况下可以兵分两路，依靠两侧的城砦拒敌；感觉吃力的话就优先把部队集结到同一侧，采取先前惯用的战术拉开间距。敌方会按照“南侧骑兵→北侧飞兵→北侧骑兵”的顺序进行伏波状突击，任何一个环节的薄弱都可能会导致角色阵亡，因此除了单兵的实力外，也很考验玩家的大局观和细节走位。敌方部队的数量开始减少后就按照一回合一个城砦的距离往北稳步推进，第4~8回合结束时，城砦中都会出现敌援军，故不要攻得太快，应把身后的部队清理干净后再去找BOSS决战，免得受到夹击。瓦鲁哈尔特皇帝的专属技能“霸王”效果是兽马、装甲特效免疫，其手中的宝剑“太阳”也有吸血的功能，因此要抓住其只有1格射程的弱点，用强力魔法快速击杀。

20章

真の王

在一场波澜壮阔的大决战后，帝国皇帝兵败负伤。自出道以来未尝一败的无敌霸王竟然落败，这一消息令大地都为之动荡，摇摆不定的抵抗势力终于集结起来，库洛姆则在大军的簇拥下攻向了帝都。数十万大军包围下的帝都气氛无比凝重，但皇帝却毫无惧色，在这华丽的舞台上，霸王与圣王之间的激战就此上演！两人都是凭借着坚定不移的信念贯彻自己理想的王者，最终"霸道"不敌"王道"，瓦鲁姆大陆的战争也就此划下了休止符。

胜利条件：敌将击破

城内的狭窄地形对于以少数精锐部队为主的玩家而言更为有利，开战后先布下防御阵型，用物防、魔防兼备的角色抵挡敌方的正面攻势，东西两侧以魔法快速击杀掉将军后回到中央进行支援。"无毛将军"塞尔班特斯（セルバンテス）很快会攻下来，不过"大盾"特技对于魔法攻击无效，他也只有被秒杀的命。消灭敌人后建议兵分两路，两侧的狭长过道相比中央的宽阔空间更容易拒敌，这样也方便截杀东北的盗贼。全灭地图南半边的敌人后，再过两个回合，我方初始位置南侧就会出现大批援军，如果能提前推进到西北和东北的宝物库前就不会导致腹背受敌。4个宝箱内分别是：チェンジプルフ、真龙石、超兽石、精灵の粉。最后面对皇帝时，就用强力的剑系角色把他引出王座、进行正面交锋吧，这也算是对这位霸者的尊重了。

21章

五つの宝玉

随着战争的结束，被皇帝夺走的"碧炎"回到了炎之台座上，库洛姆也率军返回了祖国。弗雷德里克正负责调查最后一块宝玉的下落，佩雷吉亚王法乌达却送来口信，愿意主动归还"黑炎"，希望库洛姆能到其王城一叙。虽然法乌达的人格不能轻信，但库洛姆却也无法轻言拒绝。当众人到达佩雷吉亚城后，露芙蕾发现四下暗藏着伏兵，这果然是陷阱！法乌达的真正目的是夺取炎之台座和其他4枚宝玉。

就在库洛姆等人即将杀出重围时，露芙蕾受到法乌达的控制并夺走了炎之台座。众人并没有责怪受到控制的露芙蕾，惟有露姬娜对她拔剑相向——原来在她所处的未来，库洛姆正是被最信赖的战友所杀，既然露芙蕾无法摆脱法乌达的控制，很可能就会在不久的将来对库洛姆痛下杀手！就在露姬娜挥剑之际，库洛姆及时出现阻止了一切。露芙蕾是自己同甘共苦的战友，一路上并肩作战让两人之间结下了深深的情意，相比起所谓"命运"，库洛姆更相信同伴间的羁绊，相信众人同心协力才能改变未来。

胜利条件：敌将击破

我方处于敌方的重重围堵之中，由于对方的巫师持有长距离攻击魔法"スライム"，且地图东、西两侧的封闭区域还会不断出现巫师，我方无法攻击到他们，因此原地逗留并不明智。第1回合就可以开门突击掉南侧房间内的敌人，并把防线推移到西侧的路口。第5、7回合结束时，西北和东侧的楼梯会依次出现4支援军，不妨算好回合数提前站位，阻止援兵刷出。攻到南侧后西南和东南的楼梯还有援军的出现，将其击溃后就尽快击杀BOSS吧。4个宝箱分别是：秘传の书、金块（大）、ノーブルレイピア、リザーブ，敌人的援军较多，此战切忌拖延。战后的对话无论选择"はい"或"いいえ"都对剧情没有影响。

22章

灭びの予兆

佩雷吉亚的大批教徒仿佛行尸走肉一般，向着龙之祭坛不断聚集。法乌达留下茵巴丝和尸兵中的"十二魔将"阻挡库洛姆等人，自己则前往祭坛，准备利用镶满宝珠的炎之台座的力量以及众多教徒的生命为祭品，令邪龙基姆雷复活。

胜利条件：敌将击破

本关的敌人数量锐减，但"十二魔将"堪称精锐。除了"勇者"系的武器外，其手持的古代武器可以为我方所用。由于十二魔将是分三个区域的，因此可以算好攻击范围后把他们引出来打，这也是难得的我方可以在数量上占上风的战役。需要注意的是敌方勇士的特技"カウンター"，其能够把伤害反弹给邻接的角色，因此务必用间接攻击与他开战。消灭东西两侧的部队后北侧的敌人就会攻下来，但BOSS不会主动出击。茵巴丝的职业是暗黑飞马，魔法攻击虽强但也有飞行和兽马的双重弱点，灵活运用特效武器即可轻松击倒。

23章

运命か、绊か

在龙之祭坛，邪龙的"觉醒之仪"已经开始，而作为基姆雷觉醒后容器的则是露芙蕾的身体——因为她是法乌达的孩子、邪龙之血的继承人。露芙蕾的母亲在其幼小的时候背叛教团，隐姓埋名后将孩子抚养成人，但却仍然没能逃脱命运的束缚。面对犹豫不决的露芙蕾，库洛姆的话语令她振作了起来："你流着什么血并不重要，我们相信你，所以你也要相信你自己！"面对着自己的父亲，露芙蕾选择了与库洛姆并肩战斗，与命运抗争。

眼前的场景似曾相似，在击倒法乌达后，露芙蕾梦中的一幕再度上演，受到控制的她亲手刺穿了库洛姆的胸膛……无论露姬娜做出了多大的努力，命运的车轮似乎仍按着原来的轨道转动，就在她近乎绝望之时，本该死去的巴吉里奥出现了！"命运之类不过是死人的说辞！"菲利亚西部之王在当天并没有与帝国皇帝以死相拼，倒在血泊和泥泞中的他顽强地活了下来，巴吉里奥用亲身经历告诉露姬娜，未来是可以改变的。露芙蕾和库洛姆也不过是上演了一出自相残杀的假戏，并肩作战的同伴间的深深羁绊，彻底冲破了命运的枷锁！

胜利条件：敌全灭

本章的标题与断章一样，地图也别无二致，库洛姆和自创角色与大部队分离，暗之壁障连"レスキュー"杖的效果都能阻隔。南侧的大部队边消灭周边的敌人便往西北移动，可以减小受攻击面，而主角两人专心对付法乌达，其没有特技辅助，在两名强力角色的合击下立刻就会败下阵来。剧情过后暗之壁障就会消失，芙拉维阿和巴吉里奥加入，法乌达则瞬移到东南角。尽快将我方部队合兵一处，然后共同抵御攻过来的教团大军。第4～6回合结束时地图东、西两侧的楼梯都会出现援军。BOSS的等级和能力有所提升，且追加了3个特技，不过依旧不会主动出击，玩家有充足的时间调整站位，利用好支援效果在一回合内解决他！

24章

圣王继承

法乌达虽死，但一切尚未结束，佩雷吉亚的最高司祭、那个与露芙蕾有着同样名字和面容的人，事实上是曾杀死过库洛姆、并作为邪龙容器而觉醒的基姆雷。她追着露姬娜从未来而来也消耗了大半的龙之力，不过准备就绪的龙之祭坛令她再度作为邪龙觉醒。目睹着巨大的邪龙降临，只有一人还保持着冷静——露芙蕾抢回了炎之台座，只要能实行圣龙的"觉醒之仪"，一切就还有转机。

胜利条件：敌全灭

本关的大片森林地形对防御和回避有所加成，但也令步行单位的移动受到一定的限制，敌方虽有少量弓骑兵，但也因为地形的关系威胁大减，因此我方可以派出以飞行职业为主的部队。经历过前番的苦战后，此战的难度相对较低，只要留心对方的飞行部队即可。从第3回合结束时开始，地图上的6个城砦会开始不断涌出敌兵，由于过关条件是"敌全灭"，若玩家不想拖延太久的话，在主力向东推进的同时让支援角色压制城砦就能大大缩短过关时间。剧情后库洛姆的专用武器变成"神剑ファルシオン"。



25章

神杀しの法

在山顶的祭坛，承受住龙火的库洛姆唤醒了圣龙那伽。她虽然并不像基姆雷那样拥有强大的破坏之力，但慈爱的圣龙还是赐给了库洛姆加护——引出法尔西昂真正的威力。不过邪龙拥有极为强大的力量，法尔西昂也只能暂时阻止其苏生，并不能真正将其击倒——就像昔日英雄王马尔斯那样。想要彻底将邪龙消灭，恐怕只有让基姆雷自行了断了。流着邪龙之血的露芙蕾提出了大胆的设想，如果是自己把基姆雷杀死的话，是否与让邪龙“自杀”的效果一样呢？那伽肯定了这一设想，只不过如此一来，露芙蕾也很可能会死去……

胜利条件：敌将击破

剧情时的对话选择并没有实质性影响，本关的目标是正北方的黑暗飞马茵巴丝，她本身并没有多少强化。进攻的路线有东、西两条，西侧的敌人将军较多，东侧则以狂战士和勇士为主，玩家可以根据自己主力的职业任选一条路线。开战前可以强化炼成一些武器，因为此战的要点同样是“兵贵神速”。第4回合结束时地图南侧会出现增援的敌兵，随后西南、东南以及东、南两侧都会刷出大量敌人，高难度下持久战只会对我方越发不利，惟有杀敌够快才能甩开它们一路向北，强袭击倒BOSS。

以下6关外传是官方通过无意识通信追加的，在通关前不妨逐一完成，并把隐藏的强力角色收至麾下。

外传18

死せる愚者

胜利条件：敌将击破
进入条件：5月2日无意识通信地图

本关的地图可分为东、西两个区域，敌方尽皆是手持蓝色炼成武器的上级职业。开战后不用急于进兵，原地组队等敌方的狂战士、刺客、飞龙统帅等部队主动攻下来即可。不过这里没有什么地形掩护，感觉战线吃紧可以适当退到西南的山脚下展开防御阵型。访问北侧的村庄可以获得“天使の衣”，接下来的战斗颇似《纹谜》下半部的第一关，派强力角色站在两山之间的城砦上便可以一当百，但不要携带间接攻击的武器。持有闪电魔法剑的冈雷鲁会主动攻下来，注意不要误杀他，不放心的话可以卸掉挡路角色的武器，空手站在城砦处，由后排角色负责击倒敌人。清掉其他杂兵后再派库洛姆与其对话，由于需要连续3次才能将其说得，建议让强力角色空手把他卡在山边再慢慢对话。最后例行公事干掉两批飞龙统帅和城门的BOSS，过关时暗愚王就会加入了。

外传19

霸道王道

胜利条件：敌全灭
进入条件：5月17日无意识通信地图

再次遭遇帝国皇帝——瓦鲁哈尔特，本关虽皆是手持炼成武器的满级尸兵，但特技方面还是较为贫乏，因此战斗的压力并不算太大，不过在广阔的平原上迎战骑兵部队要注意别被偷袭。地图上的墓地会从第4回合结束时涌出尸兵、第5回合结束时地图西北和东南也有援军，不想打持久战的话建议派少数精锐的高机动部队快速向东北方向移动，并携带好远程攻击的武器利用反击将包围过来的敌人逐一击杀。瓦鲁哈尔特在第3回合就会开始移动，想要收得他必须先用库洛姆与其交手一次，触发剧情对话后再击倒他并过关，帝国皇帝就会加入了（拥有专属特技“霸王”与专属武器）。

外传20

幸福な少女

胜利条件：敌将击破
进入条件：5月31日无意识通信地图

访问地图西南的村落可以得到“レスキュー”，不过面对敌方众多的飞行部队，还是建议提前准备一把救援杖，开战后立刻把地图东侧孤立的艾梅莉娜拉过来。艾梅莉娜并不会移动，虽然库洛姆和莉兹皆与其有对话事件，但都无法使其立刻加入，因此本关的首要目标就是保护好圣王。除了刺客外，敌人大多为魔法攻击单位，因此在圣王身边构筑防线的时候建议主动出击，优先击倒会对她造成威胁的单位，尤其是暗黑飞马。不想打持久战的话可以在大部队进行保护的同时，派一名强力角色沿东侧的山道杀出去，尽快击倒东北处的BOSS，站位时要多利用森林来降低敌方远距离魔法的命中率。过关后艾梅莉娜便会加入，同时带来法杖“リザーブ”。

外传20

剑圣再び

胜利条件：敌全灭
进入条件：6月14日无意识通信地图

战前务必记得派上塞莉，剑圣伦哈位于地图东南，虽然能力不弱但还是建议第一时间用“救援杖（レスキュー）”拉过来、并用塞莉将其说得，这样我方就可以安然在西南的墙壁下布阵拒敌。本关敌方多是持剑单位，携带克制的枪系武器或是角色拥有“剑杀し”特技的话战斗会轻松不少。清掉主动袭来的敌人后再向北进军，推荐在中央两道裂缝的位置迎敌，卡主关键位置后就能以最少的兵力遏制敌方的攻势。最后提醒一下BOSS身上的“ソール・カティ”是必杀率高达50的剑，其身边的敌兵则不会主动出击，建议算好移动距离、打开突破口后用间接攻击迅速击杀。

外传22

真实の泉

胜利条件：敌全灭
进入条件：6月28日无意识通信地图

本关的战斗比较特殊，15名黑影敌人是与我方出场的角色一一对应的，而且能力甚至比我方要高出一点，再加上精良的装备，会非常难缠。如果玩家只派出库洛姆一人，则15个黑影都会变成库洛姆。这里可以使用一个投机的战法：派出库洛姆、自创角色和13个没怎么练过的肉脚角色（通信角色亦可，但注意不要派能用杖的回复系单位），本关的难度就会直线下降。开战后直接让库洛姆和自创角色组队冲上去耍“无双”，只要击破敌方的两名强力角色，其他杂鱼根本不堪一击。能够收得的暗黑飞马茵巴丝是我方初始位置东侧那个，只要保证她在战斗中不被击退全灭敌人过关时即可加入（拥有专属特技“暗黑の加护”），还能得到“精灵の粉”与“金块（大）”。



外传23

苍炎の勇者

胜利条件：敌全灭
进入条件：7月12日无意识通信地图

本作的最后一名隐藏角色是被称为“苍炎勇者末裔”的帕里斯（パリス），即《苍炎》主角艾克（アイク）的后人。本关敌方的大军是密密麻麻的一大片，我方也史无前例地可以派30人出战，进行一场壮阔的大决战。初始位置北侧的四方形土墙是绝佳的防御屏障，由于敌方没有飞行部队、无法飞过墙壁，玩家在开战后就可以组队向西北挺进，凭依着西侧的矮墙拒敌。敌方的主力会从北侧攻来，由于矮墙和湖泊之间的道路只有2格，敌兵很容易堵在该处。不过敌人大多持有间接攻击的武器，因此玩家方面也最需要装备上2格攻击范围的武器才能有效地还击。待把西北和正北的敌兵击溃后，东北的部队才会姗姗来迟。帕里斯同时拥有“剑杀し”、“枪杀し”、“斧杀し”3种特技，因此攻击他时还是用魔法书或弓箭成功率较高，全灭敌人过关后他便会加入了。



终章

邪龙ギムレ-

胜利条件：敌将击破

终于迎来与邪龙的最终战，带上最强的装备出战吧！开战后我方全员HP被降至最低，随后的选择对剧情没有影响，神龙那伽为我方补血后就可以集结兵力大举压上。四周魔法阵中的敌援军是无限的，因此要尽快火力倾泻到BOSS身上。此战其实无需太多人，库洛姆、露姬娜以及自创角色三人作为主攻，再带三名移动力高、支援至少为A的单位即可。开战后立刻进行组合并向北进军，第二回合就可以攻击到邪龙，注意站位时保持两两邻接，这样在敌方攻击的回合有极高的几率发动支援防御化解杂兵的攻势。神剑法尔西昂对邪龙有特效伤害，实力够强的话纵使没有“疾风迅雷”特技，在第3回合也可以解决BOSS了。注意剧情时选择以库洛姆还是自创角色给基姆雷最后一击，最终的结局是有所不同的。具体这里就不剧透，结局和角色们的后日谈就留给玩家们自行体会吧！

通关以后

Ending结束后系统自动存档，标题界面的“エクストラ”选项中追加“支援会话回想”、“动画回想（ムービー回想）”和“角色欣赏（ユニットビューアー）”；遭遇战可以选择BGM“强者”；重开游戏后可以继承名声值，前周目的自创角色会加入到“マイユニット名鉴”中；以“ルナティック”难度通关的话，还会追加更高难度的“ルナティック+”，不少敌人拥有堪称变态的技能，值得战棋游戏爱好者们挑战。

资料列表

以下是一周目流程中可以加入我方的全部角色，最后6名隐藏角色需要利用无意识通信开启外传18～23后方能收得，另外DLC关卡以及无意识通信提供的历代角色不包括在内。在角色生日当天进入“みんなの部屋”，可以连续触发3次随机事件。

角色一览

角色名称	初期职业	加入章节&方法	生日
自创角色	战术师	序章，初期自动加入	自定义
クロム	ロード	序章，初期自动加入	5月27日
リズ	シスター	序章，初期自动加入	3月6日
フレデリク	グレートナイト	序章，初期自动加入	8月26日
ソワレ	ソシアルナイト	1章，第2回合开始时自动加入	12月5日
ヴィオール	アーチャー	1章，第2回合开始时自动加入	12月10日
ソール	ソシアルナイト	2章，初期自动加入	6月16日
ヴェイク	战士	2章，初期自动加入	12月26日
ミリエル	魔道士	2章，第2回合开始时自动加入	2月12日
スミア	ペガサスナイト	3章，初期自动加入	11月24日
カラム	アーマーナイト	3章，用クロム对话后加入	6月24日
ロンクー	剑士	4章，过关后自动加入	10月10日
マリアベル	トルバドール	5章，初期自动加入	4月14日
リヒト	魔道士	5章，初期自动加入	5月23日
ベルベット	タグエル	6章，第2回合开始时自动加入	11月18日
ガイア	盗贼	6章，用クロム对话后加入	1月2日
ティアモ	ペガサスナイト	7章，第3回合开始时自动加入	7月7日
ノノ	マムクート	8章，初期自动加入	9月21日
グレゴ	佣兵	8章，初期自动加入	1月27日
リベラ	バトルモンク	9章，用クロム对话后加入	7月1日
サーリャ	ダークマージ	9章，用クロム对话后加入	4月2日
オリヴィエ	踊り子	11章，初期自动加入	8月20日
セルジュ	ドラゴンナイト	12章，初期自动加入	10月17日
ヘンリー	ダークマージ	13章，初期自动加入	11月13日
ルキナ	ロード	13章，过关后自动加入	4月20日
サイリ	ソードマスター	15章，用クロム对话后加入	1月11日
バジーリオ	ウォーリアー	23章，击倒ファウダー后加入	8月13日
フラヴィア	勇者	23章，击倒ファウダー后加入	10月28日
ドニ	村人	外传1，本关中提升1级方可加入	6月4日
アンナ	トリックスター	外传4，用クロム对话后加入	6月11日
ウード	剑士	外传5，用リズ对话后加入	7月15日
アズール	佣兵	外传6，用クロム或オリヴィエ对话后加入	8月7日
ブレディ	僧侣	外传7，用クロム或マリアベル对话后加入	2月22日
デジェル	アーマーナイト	外传8，用クロム对话后加入	9月29日
シンシア	ペガサスナイト	外传9，用クロム或スミア对话后加入	5月14日
セレナ	佣兵	外传10，用クロム或ティアモ对话，待她到达北侧的ホラント身边后加入	1月21日
ジェローム	飞龙骑士	外传11，用クロム或セルジュ对话后加入	9月1日
マーク	由自创角色配偶的职业决定	外传12，用クロム或自创角色对话后加入	5月5日
シャンブレー	タグエル	外传13，用クロム或ベルベット对话后加入	3月14日
ロラン	魔道士	外传14，用ミリエル访问西南村落后加入	4月25日
ノワール	アーチャー	外传15，第2回合自动加入	10月7日
ンン	マムクート	外传16，用クロム或ノノ对话后加入	3月29日
チキ	マムクート	外传17，过关后自动加入	2月28日
ギャンレル	トリックスター	外传18，用クロム对话3次后加入	3月16日
ヴァルハルト	オーバーロード	外传19，先用クロム与其交手一次，触发剧情后再将其击倒，过关后自动加入	9月14日
エメリナ	贤者	外传20，过关后自动加入	12月23日
レンハ	ソードマスター	外传21，用サイリ对话后加入	7月23日
インバース	ダークペガサス	外传22，过关后自动加入	5月27日
パリス	勇者	外传23，过关后自动加入	2月9日

角色成长率&上限补正

以下是正篇流程中可以收得的全部角色的成长率以及成长上限，表中自创角色的成长率是没有加算"得意/苦手"补正时的情况。比较遗憾的是最后一名隐藏角色帕里斯（パリス）的成长率官方并未给出，当然DLC角色也不包括在内。成长率按E、D、C、B、A逐级提高，级别越高在角色升级时越容易加点，不过角色的实际成长率还受到当前职业的成长率影响。部分项目的缩写关系为：魔（魔力）、速（速さ）、运（幸运）、守（守备）、防（魔防）、移（移动）。

角色名称	成长率								能力上限补正							
	HP	力	魔	技	速	运	守	防	HP	力	魔	技	速	运	守	防
クロム	C	C	E	C	C	A	D	E	–	+1	–	+1	+1	+1	–1	–1
リズ	D	E	D	D	D	B	E	D	–	–2	+2	–1	–	+2	–1	+1
フレデリク	B	C	E	C	D	C	C	E	–	+2	–2	+2	–2	–	+2	–
ソワレ	C	D	E	C	C	B	D	E	–	–1	–1	+2	+2	–	–1	–
ヴィオール	D	C	D	C	C	C	D	D	–	–	–	+2	+2	–1	–2	–
ソール	C	C	E	D	D	C	C	E	–	+2	–1	+1	–	–2	+2	–1
ヴェイク	B	C	E	C	D	C	C	E	–	+3	–2	+1	+1	–1	–	–2
ミリエル	D	E	C	C	C	C	E	D	–	–2	+3	+1	+1	–	–2	–
スミア	D	D	E	C	C	B	D	D	–	–2	–	+2	+3	–	–2	+1
カラム	C	C	E	C	D	D	B	D	–	+1	–	+1	–2	–2	+3	–
ロンクー	C	D	E	C	C	B	D	E	–	–	–	+3	+3	–	–2	–2
マリアベル	D	E	C	C	D	A	E	C	–	–3	+2	+1	–	+3	–3	+2
リヒト	C	E	D	D	D	B	D	D	–	–1	+2	–	–	+1	–1	–
ベルベット	B	C	E	C	B	C	C	E	–	+2	–1	+2	+3	–1	+1	–1
ガイア	C	C	E	C	C	D	D	E	–	+1	–1	+2	+2	–2	–1	–
ティアモ	C	C	E	D	D	C	C	D	–	+1	–1	+2	+2	–1	–	–1
ノノ	A	C	D	D	D	B	C	D	–	+1	+1	–1	–2	+1	+3	+2
グレゴ	B	C	E	C	D	C	C	E	–	+2	–1	+2	–	–1	+1	–2
リベラ	C	D	D	C	D	C	D	D	–	–	+1	+1	–	–1	–	+1
サーリャ	C	D	C	D	C	C	D	E	–	–	+3	–1	+1	–3	+1	–
オリヴィエ	C	D	D	C	C	B	E	E	–	–	–	+1	+1	–	–1	–1
セルジュ	B	C	E	C	D	C	C	E	–	+3	–	–1	–1	–	+2	–2
ヘンリー	C	D	D	C	C	C	C	E	–	+1	+1	+2	–	–2	+1	–1
サイリ	C	D	E	C	C	C	D	D	–	+1	–1	+1	+1	–1	–	+1
バジーリオ	B	C	E	C	D	C	C	E	–	+3	–2	+1	+1	–1	+1	–1

角色名称	成长率								能力上限补正							
	HP	力	魔	技	速	运	守	防	HP	力	魔	技	速	运	守	防
フラヴィア	C	D	E	C	C	B	D	D	–	+1	–1	+1	+1	–	–1	–
ドニ	C	C	E	C	C	A	D	E	–	+1	–1	–1	–1	+3	+1	–1
アンナ	C	D	D	D	D	A	D	D	–	–1	–	+1	–	+3	–1	–
チキ	A	C	C	D	D	A	C	C	–	–	–1	–	+1	+2	+1	+2
ギャンレル	C	C	D	C	C	D	D	D	–	–2	–	+3	+3	–1	–1	–
ヴァルハルト	A	B	E	D	D	C	C	D	–	+4	–2	–	–1	–1	+4	–2
エメリナ	C	E	B	C	C	A	D	D	–	–2	+4	–	+1	–	–2	+1
レンハ	B	C	E	C	C	B	D	E	–	+1	–2	+2	+4	–	–1	–2
インバース	C	D	C	D	C	B	D	D	–	–1	+3	+1	+1	–2	–	–
パリス	–	–	–	–	–	–	–	–	–	+3	–2	+1	–	–	+2	–2
ルキナ	C	D	E	C	C	A	D	D	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
ウード	C	C	D	C	D	C	D	D	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
アズール	C	D	E	D	C	B	D	E	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
ブレディ	B	D	C	D	D	B	D	D	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
デジェル	C	D	D	C	C	B	C	E	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
シンシア	C	D	E	D	C	A	D	D	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
セレナ	C	C	E	C	D	D	C	D	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
ジェローム	B	C	E	C	C	D	C	E	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
マーク	D	D	C	C	C	C	D	D	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
シャンブレー	A	C	E	C	C	B	C	E	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
ロラン	C	E	C	C	D	C	D	D	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
ノワール	D	C	C	D	C	C	D	C	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
ンン	A	D	D	C	D	A	C	C	（父亲上限补正+母亲上限补正+1）							
自创角色	C	C	D	D	D	B	D	E	（根据玩家的初期选择而定）							

职业成长率&能力上限

以下是全部职业在组队时对前卫角色的能力强化值、能力上限以及成长率。角色的能力上限=职业能力上限+角色能力上限补正，成长率同样分为E、D、C、B、A五个级别，与角色成长率一同影响人物在升级时的加点几率。两个DLC职业的成长率官方并未给出，不过根据笔者的计算测试，其在组队时的强化值分别为：花嫁——魔+2、速+2、运+2、防+2；魔战士——力+3、魔+1、速+1、防+3。

职业名	组队强化值	能力上限								成长率							
		HP	力	魔	技	速	运	守	防	HP	力	魔	技	速	运	守	防
ロード（男）	速+3、运+3	60	27	20	25	26	30	26	25	C	C	E	C	C	E	D	D
ロード（女）	速+3、运+3	60	25	20	26	28	30	25	25	C	C	E	C	C	E	D	D
マスターロード（男）	速+4、运+4	80	43	30	40	41	45	42	40	C	C	E	C	C	E	D	D
マスターロード（女）	速+4、运+4	80	40	30	42	44	45	40	40	C	C	E	C	C	E	D	D
战术师	力+1、魔力+1、技+2、速+2	60	25	25	25	25	30	25	25	C	C	C	C	C	E	D	D
神军师	力+2、魔力+2、技+2、速+2	80	40	40	40	40	45	40	40	C	C	C	C	C	E	D	D
ソシアルナイト	力+2、技+1、速+1、守+2	60	26	20	25	25	30	26	26	B	C	E	C	C	E	D	D
アーマーナイト	力+2、守+4	60	30	20	26	23	30	30	22	A	B	E	C	D	E	C	D
パラディン	力+2、技+2、速+2、守+2	80	42	30	40	40	45	42	42	B	C	E	C	C	E	D	D
グレートナイト	力+3、守+3、移+1	80	48	20	34	37	45	48	30	A	B	E	C	C	E	C	D
ジェネラル	力+3、守+5	80	50	30	41	35	45	50	35	A	B	E	C	D	E	C	D
蛮族	力+4、速+2	60	30	20	23	27	30	22	20	A	B	E	C	C	E	D	D
战士	力+4、守+2	60	29	20	26	25	30	25	23	B	B	E	C	C	E	D	D
佣兵	技+2、速+3、守+1	60	26	20	28	26	30	25	23	B	C	E	B	C	E	D	D
アーチャー	力+2、技+2、守+2	60	26	20	29	25	30	25	21	B	C	E	A	C	E	D	D
バーサーカー	力+5、速+3	80	50	30	35	44	45	34	30	A	B	E	C	C	E	D	D
ウォーリアー	力+5、守+3	80	48	30	42	40	45	40	35	B	B	E	C	C	E	D	D
勇者	技+3、速+3、守+2	80	42	30	46	42	45	40	36	B	C	E	B	C	E	D	D
ボウナイト	技+3、速+3、移+1	80	40	30	43	41	45	35	30	A	C	E	B	C	E	D	D
スナイパー	力+3、技+3、守+2	80	41	30	48	40	45	40	31	B	C	E	A	C	E	C	D
剑士	速+4、运+2	60	24	22	27	28	30	22	24	C	C	E	B	B	E	D	D
盗贼	技+2、速+2、移+1	60	22	20	29	28	30	21	20	D	C	D	B	B	E	D	D
ソードマスター	速+5、运+3	80	38	34	44	46	45	33	38	C	C	E	B	B	E	D	D
アサシン	力+2、技+2、速+4	80	40	30	48	46	45	31	30	C	C	E	A	B	E	D	D
トリックスター	魔+2、技+1、速+3、移+1	80	35	38	45	43	45	30	40	D	D	C	B	C	E	D	D
ペガサスナイト	速+3、防+3	60	24	23	28	27	30	22	25	C	C	D	B	B	E	D	D
ファルコンナイト	速+4、防+4	80	38	35	45	44	45	33	40	C	C	D	B	B	E	D	D
ダークペガサス	魔+3、速+3、防+2	80	36	42	41	42	45	32	41	C	D	C	C	C	E	D	D
ドラゴンナイト	力+3、守+3	60	28	20	24	24	30	28	20	B	A	E	C	C	E	D	D
ドラゴンマスター	力+4、守+4	80	46	30	38	38	45	46	30	B	A	E	C	C	E	D	D
グリフォンナイト	力+3、运+1、守+2、移+1	80	40	30	43	41	45	40	30	B	B	E	C	C	E	D	D

职业名	组队强化值	能力上限								成长率							
		HP	力	魔	技	速	运	守	防	HP	力	魔	技	速	运	守	防
トルバドール	魔+2、速+1、防+3	60	20	26	24	26	30	20	28	D	E	C	D	C	E	D	C
僧侣	魔+2、运+2、防+2	60	22	25	24	25	30	22	27	D	D	C	C	C	E	D	C
シスター	魔+2、运+2、防+2	60	22	25	24	25	30	22	27	D	D	C	C	C	E	D	C
魔道士	魔+4、技+2	60	20	28	27	26	30	21	25	D	E	C	C	C	E	D	D
ダークマージ	魔+3、守+3	60	20	27	25	25	30	25	27	A	D	C	C	C	E	D	D
ヴァルキュリア	魔+3、速+2、防+3	80	30	42	38	43	45	30	45	D	E	C	D	C	E	D	C
バトルモンク	力+2、魔+2、运+2、防+2	80	40	40	38	41	45	38	43	B	C	C	D	C	E	D	D
バトルシスター	力+2、魔+2、运+2、防+2	80	40	40	38	41	45	38	43	B	C	C	D	C	E	D	D
贤者	魔+4、技+2、防+2	80	30	46	43	42	45	31	40	D	E	C	C	C	E	D	D
ダークナイト	魔+2、守+3、防+1、移+1	80	38	41	40	40	45	42	38	A	C	C	C	C	E	D	D
ソーサラー	魔+3、守+2、防+3	80	30	44	38	40	45	41	44	B	E	C	C	C	E	D	D
踊り子	速+3、运+3	80	30	30	40	40	45	30	30	D	D	E	B	B	E	D	D
マムクート	力+2、魔+2、守+2、防+2	80	40	35	35	35	45	40	40	A	C	D	C	C	E	C	C
タグエル（男）	力+3、技+2、速+3	80	35	30	40	40	45	35	30	B	C	E	C	C	E	C	D
タグエル（女）	力+3、技+2、速+3	80	35	30	40	40	45	35	30	C	C	E	C	C	E	D	D
村人	技+3、运+3	60	20	20	20	20	30	20	20	D	D	E	D	D	E	D	D
オーバーロード	力+2、速+2、守+2、移+1	80	45	25	40	40	45	45	35	A	C	D	C	C	E	D	D
スターロード	力+2、速+3、运+3	80	41	30	43	43	45	41	40	C	C	E	C	C	E	D	D

特技一览

以下是本作中的全部特技，包括敌方的专属特技如“邪龙の鳞”等以及目前公布的DLC特技如“限界突破”等。当职业到达指定等级后就能自动习得相应技能，培养角色时可以参考下表有针对性地进行学习。

特技名称	特技效果	职业/习得等级
デュアルアタック+	支援攻击发动几率+10%	领主（ロード）/Lv1
カリスマ	周围3格内的己方单位命中、回避+5	领主（ロード）/Lv10
天空	发动太阳和月光进行2次连续攻击，发动几率=技/2%	大领主（マスターロード）/Lv5
王の器	自己的技能发动几率+10%	大领主（マスターロード）/Lv15
战知识	双人组队时获得的经验值为1.5倍	战术师/Lv1
方阵	邻接的己方单位必杀、必杀回避+10	战术师/Lv10
华炎	用魔法攻击时追加伤害=力/2，用武器攻击时追加伤害=魔力/2，发动几率=技%	神军师/Lv5
七色の叫び	使用“应援”指令，周围3格内的己方单位在本回合内全能力+4	神军师/Lv15
练磨	获得的武器熟练度为2倍	轻骑士（ソシアルナイト）/Lv1
屋外战斗	处在室外地形时，命中、回避+10	轻骑士（ソシアルナイト）/ Lv10
守り手	双人组队时全能力+1	圣骑士（パラディン）/Lv5
圣盾	受到弓、书、龙石的伤害减半，发动几率=技%	圣骑士（パラディン）/Lv15
守备+2	守备+2	装甲骑士（アーマーナイト）/Lv1
屋内战斗	处在室内地形时，命中、回避+10	装甲骑士（アーマーナイト）/Lv10
月光	敌方守备、魔防减半（地形效果不变），发动几率=技%	重骑士（グレートナイト）/Lv5
デュアルガード+	支援防御发动几率+10%	重骑士（グレートナイト）/Lv15
守备の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在本回合内守备+4	将军（ジエネラル）/Lv5
大盾	受到敌方剑、枪、斧、兽石的伤害减半，发动几率=技%	将军（ジエネラル）/Lv15
强夺	击倒敌人时有一定几率获得“金块（小）”，发动几率=幸运%	蛮族/Lv1
一发屋	命中-5、必杀+10	蛮族/Lv10
怒り	HP在一半以下时，必杀+20	狂战士（バーサーカー）/Lv5
斧の达人	装备斧时力+5（装备“ボルトアクス”时魔力+5）	狂战士（バーサーカー）/Lv15
最大HP+5	最大HP+5	战士/Lv1
热い心	必杀+5	战士/Lv10
力の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在本回合内力+4	勇士（ウォーリアー）/Lv5
カウンター	受到邻接敌人攻击时反弹等量伤害	勇士（ウォーリアー）/Lv15
武器节约	攻击时武器耐久值不减，发动几率=幸运×2%	佣兵/Lv1
后の先	由敌方发起攻击时，命中、回避+10	佣兵/Lv10
太阳	给敌方造成伤害的一半回复自身HP，发动几率=技%	勇者/Lv5
斧杀し	敌方装备斧时，命中、回避+50	勇者/Lv15
技+2	技力+2	弓箭手（アーチャー）/Lv1
先の先	由自己发起攻击时，命中、回避+15	弓箭手（アーチャー）/Lv10
技の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在本回合内技力+4	弓骑士（ボウナイト）/Lv5
弓杀し	敌方装备弓时，命中、回避+50	弓骑士（ボウナイト）/Lv15
命中+20	命中+20	狙击手（スタイパー）/Lv5
弓の达人	装备弓时力+5	狙击手（スタイパー）/Lv15
回避+10	回避+10	剑士/Lv1

特技名称	特技效果	职业/习得等级
待ち伏せ	HP在一半以下时，受到敌方攻击时也能先制攻击	剑士/Lv10
流星	伤害值降为一半、进行5次连续攻击，发动几率=技/2%	剑圣（ソードマスター）/Lv5
剑の达人	装备剑时力+5（装备“サンダーソード”时魔力+5）	剑圣（ソードマスター）/Lv15
键开け	无需钥匙即可打开门或宝箱	盗贼/Lv1
移动+1	移动力+1	盗贼/Lv10
ラッキー7	7回合以内命中、回避+20，第7回合结束时效果消失	骗术师（トリックスター）/Lv5
轻业	可进入的地形移动时都视作平地，移动消耗皆为1	骗术师（トリックスター）/Lv15
灭杀	将敌方一击必杀，发动几率=技/4%	刺客（アサシン）/Lv5
すり抜け	可以穿过敌人进行移动	刺客（アサシン）/Lv15
速さ+2	速度+2	飞马骑士（ペガサスナイト）/Lv1
リフレッシュ	回合开始、周围3格内没有任何单位时，HP回复20%	飞马骑士（ペガサスナイト）/Lv10
速さの叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在本回合内速度+4	飞隼骑士（ファルコンナイト）/Lv5
枪の达人	装备枪时力+5（装备“しびれる枪”时魔力+5）	飞隼骑士（ファルコンナイト）/Lv15
移动の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在本回合内移动+1	暗黑飞马（ダークペガサス）/Lv5
疾风迅雷	击倒敌人时可以再次行动（每回合1次）	暗黑飞马（ダークペガサス）/Lv15
力+2	力+2	飞龙骑士（ドラゴンナイト）/Lv1
疾驱	周围3格内没有己方单位时，命中、回避+10	飞龙骑士（ドラゴンナイト）/Lv10
ホットスタート	战斗开始时命中、回避+15，效果随着回合的经过逐渐减弱，第15回合结束时效果消失	飞龙统帅（ドラゴンマスター）/Lv5
剑杀し	敌方装备剑时，命中、回避+50	飞龙统帅（ドラゴンマスター）/Lv15
运び手	双人组队时移动力+2	狮鹫骑士（グリフォンナイト）/Lv5
枪杀し	敌方装备枪时，命中、回避+50	狮鹫骑士（グリフォンナイト）/Lv15
魔防+2	魔防+2	吟游诗人（トルバドール）/Lv1
深窗の令嬢	周围3格内的己方男性单位回避、必杀回避+10	吟游诗人（トルバドール）/Lv10
魔防の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在本回合内魔防+4	女武神（ヴァルキュリア）/Lv5
デュアルサポート+	支援效果上升	女武神（ヴァルキュリア）/Lv15
祈り	HP在1以上、受到致命攻击能以HP=1的状态存活（对“灭杀”也有效），发动几率=幸运%	修女（シスター）、僧侣/Lv1
いやしの心	用杖对己方进行回复时，回复量+5	修女（シスター）、僧侣/Lv10
幸运の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在本回合内幸运+8	战斗修女（バトルシスター）、武僧（バトルモンク）/Lv5
回复	回合开始时，HP回复30%	战斗修女（バトルシスター）、武僧（バトルモンク）/Lv15
魔力+2	魔力+2	魔道士/Lv1
集中	周围3格内没有己方单位时，必杀+10	魔道士/Lv10

特技名称	特技效果	职业/习得等级
魔力の叫び	使用"应援"指令，周围3格内己方单位在本回合内魔力+4	贤者/Lv5
魔の达人	装备魔道书时魔力+5	贤者/Lv15
咒い	邻接的敌方单位回避-15	咒术师（ダークマージ）/Lv1
赤の咒い	周围3格内敌方单位回避、必杀回避-10	咒术师（ダークマージ）/Lv10
复仇	给敌方造成自己HP减少量一半的伤害，发动几率=技×2%	巫师（ソーサラー）/Lv5
魔杀し	敌方装备魔道书时，命中、回避+50	巫师（ソーサラー）/Lv15
スロースタート	每回合命中、回避上升1，第15回合结束时效果消失	暗黑骑士（ダークナイト）/Lv5
生命吸收	击倒敌人时HP回复50%	暗黑骑士（ダークナイト）/Lv15
良成长	升级时全能力成长判定+20%	村人/Lv1
下克上	面对等级比自己高的单位时（上级职业当前等级+20再做比较），命中、回避+15	村人/Lv15
幸运+4	幸运+4	舞娘（踊り子）/Lv1
特靴な踊り	跳舞后令再次行动的单位在本回合内力、魔力、守备、魔防+2	舞娘（踊り子）/Lv15
バイオリズム・偶数	偶数回合时，命中、回避+10	兽人（ダグエル）/Lv1
兽特效	攻击对兽马系单位有特效	兽人（ダグエル）/Lv15
バイオリズム・奇数	奇数回合时，命中、回避+10	龙人（マムクート）/Lv1
龙特效	攻击对龙系有特效	龙人（マムクート）/Lv15
霸王	兽马、装甲系特效伤害无效	ヴァルハルト特有

特技名称	特技效果	职业/习得等级
暗黑の加护	可以使用咒术师、巫师专用的暗黑魔道书	インバース特有
命中+10	命中+10	"ルナティック"难度下敌方特有
绝对命中	攻击必定命中	"ルナティック+"难度下敌方特有
月光+	敌方守备、魔防减半（地形效果不变），发动几率=100%	"ルナティック+"难度下敌方特有
待ち伏せ+	受到敌方攻击时也能先制攻击，发动几率=100%	"ルナティック+"难度下敌方特有
大盾+	受到敌方剑、枪、斧、兽石的伤害减半，发动几率=100%	"ルナティック+"难度下敌方特有
圣盾+	受到弓、书、龙石的伤害减半，发动几率=100%	"ルナティック+"难度下敌方特有
邪龙の鳞	受到的伤害减半，且"灭杀"、"カウンター"无效化	敌方ファウダー和ギムレー特有
神の器	自己的技能发动几率+10%	"ルナティック"以上难度下ギムレー特有
全能力+2	全能力+2	DLC特技
エリート	获得的经验值为2倍	DLC特技
アイオテの盾	飞行系特效伤害无效	DLC特技
限界突破	全能力上限+10	DLC特技
魔防+10	魔防+10	DLC职业・魔战士/Lv1
居合一闪	由自己发动攻击时，攻击+10	DLC职业・魔战士/Lv15
爱の叫び	使用"应援"指令，周围3格内己方单位在本回合内全能力+2、移动+1	DLC职业・花嫁/Lv1
绊	回合开始时，周围3格内的己方单位HP回复10	DLC职业・花嫁/Lv15

名声奖励

提升队伍名声的方法如下：完成章节或外传+10；遭遇战取胜+10；战胜或说得绿色部队+50；联机组队战取胜，根据敌方强度提升一定值；DLC关卡不影响名声。下表是名声奖励道具以及具体效果。

最快的积累名声方法推荐利用无意识通信下载的历代角色。"配信チーム"在"通信"菜单的"配信ボックス"中可以调出，历代角色率领的队伍随叫随到，呼之即来挥之即去。但要注意世界地图上最多只能同时存在10支队伍（不包括尸兵和商人），达到上限后是无法调出新队伍的。战胜和说得队伍时奖励是一样的，无疑后者所花的时间更短，说得时所耗的金钱与队长的能力成正比。这里推荐召唤《系谱》的装甲骑士亚当（アーダン），说得他只需3900G。利用DLC关卡"金と银"可以快速刷取大量金钱，如此反复依然需要很长一段时间才能把名声刷到上限。由于多周目时继承的只有名声值，卖掉"究极の纹章"获取大量金钱后，可以尽早购入前一周目的自创角色，凭此在高难度下攻城拔寨。

名声	奖励	效果
50	ガラスの剑	剑E、威力11、命中85、必杀0、射程1
100	チェンジプルフ	Lv10以上的角色使用后能平行转职
150	オーシンの投げ斧	斧D、威力4、命中85、必杀5、射程1～2
210	绊の种	双人组队时使用，能令好感度提升
270	サンダーソード	剑C、威力10、命中80、必杀0、射程1～2
330	力のしずく	使用后角色的力+2
400	ビーストキラー	枪D、威力9、命中70、必杀0、射程1、特效・兽马
470	精灵の粉	使用后角色的魔力+2
550	セリカの疾风	书C、威力4、命中80、必杀5、射程1～2、特效・飞行、2连攻击
630	秘传の书	使用后角色的技+2
720	ロングボウ	弓C、威力9、命中70、必杀0、射程2～3、特效・飞行
810	エフラムの枪	枪C、威力11、命中80、必杀10、射程1、力&速+2
900	女神の像	使用后角色的幸运+2
1000	金块（大）	售价10000G
1200	はやての羽	使用后角色的速+2
1500	リーフの宝剑	剑D、威力4、命中95、必杀30、射程1、主动攻击击倒敌人时有一定几率获得"金块（小）"，发动几率=幸运%
1800	ボルトアクス	斧B、威力14、命中70、必杀5、射程1～2
2200	天使の衣	使用后角色的最大HP+5
2600	ヒーニアスの的弓	弓B、威力13、命中115、必杀10、射程2、特效・飞行
3000	メリクル	剑A、威力17、命中95、必杀5、射程1
3500	龙の盾	使用后角色的守备+2
4000	ノーブルレイピア	剑C、威力8、命中85、必杀10、射程1、特效・兽马/装甲、领主系专用
4500	チキの泪	使用后到章节/遭遇战结束前，角色的最大HP+5、全能力+2
5000	パルティア	弓A、威力19、命中95、必杀5、射程2、特效・飞行
5750	シグルドの硬枪	枪B、威力14、命中85、必杀15、射程1
6500	魔よけ	使用后角色的魔防+5
7250	ヘクトルの烈斧	斧B、威力15、命中75、必杀15、射程1、力&守备+2
8000	アルムの霸剑	剑B、威力15、命中75、必杀10、射程1
9000	ミカヤの神炎	书B、威力13、命中85、必杀5、射程1～2、守备&魔防+2
10000	グラディウス	枪A、威力19、命中85、必杀5、射程1～2、使用后HP全回复
30000	神龙の泪	使用后角色的最大HP+5、全能力+2
50000	ブーツ	使用后角色的移动力+2
99999	究极の纹章	售价99999G



无意识通信

在游戏发售后官方通过无意识通信提供了大量的追加内容，只要保持3DS处在联网状态就可以免费接收。在3DS系统的“おしらせリスト”里收到官方通知后，进入游戏的地图菜单，选择“通信”、“配信ボックス”、“データ受信”可以进行手动接收。下载完成后“配信ボックス”有更新的项目边会出现“NEW”字样。

这些追加内容分为4大类，具体用法也有所区别：“配信チーム”——点选后该队伍就会出现在大地图上，与其交涉时可以花钱说得角色，或与其战斗、购买其所持物品，注意能够加入我方的只有领队角色；“配信アイテム”——点选后道具就会自动送到我方运输队中，注意只能拿1次。“配信マップ”——点选后新的关卡会自动追加到世界地图上，注意只能打1次；“配信デュアル”——点选后队伍就会自动追加到“デュアルタッグ”的对手列表中。以下是截稿前官方提供的全部无意识通信内容。

日期	种类	标题	内容
4月19日～	队伍	圣战の系谱（亲）	《圣战之系谱》亲代角色，每天随机1人，共10人
4月19日～	战斗	ヴォオール弓兵队	联机组队战，难度2★
4月19日～	战斗	ロンクー剑圣团	联机组队战，难度2★
4月26日～	道具	ティルフィング	剑A、威力15、命中85、必杀10、射程1、魔防+5
5月2日～	队伍	暗黑龙と光の剑	《暗黑龙与光之剑》角色，每天随机1人，共10人
5月2日～	地图	死せる愚者	外传18，可收得ギャンレル
5月2日～	战斗	ソール骑兵团	联机组队战，难度3★
5月2日～	战斗	ヴェイク狂战士团	联机组队战，难度3★
5月10日～	道具	月光	枪B、威力14、命中80、必杀5、射程1、自带特技“月光”
5月17日～	队伍	封印の剑	《封印之剑》角色，每天随机1人，共10人
5月17日～	地图	霸道王道	外传19，可收得ヴァルハルト
5月17日～	战斗	リヒト神军团	联机组队战，难度3★
5月17日～	战斗	ヘンリー魔法旅团	联机组队战，难度3★
5月24日～	道具	复仇	斧B、威力16、命中75、必杀5、射程1、自带特技“复仇”
5月31日～	地图	幸福な少女	外传20，可收得エメリナ
5月31日～	队伍	圣战の系谱（子）	《圣战之系谱》子代角色，每天随机1人，共10人
5月31日～	战斗	ガイア侦察队	联机组队战，难度4★
5月31日～	战斗	サーリャ魔法军团	联机组队战，难度4★
6月7日～	道具	流星	弓B、威力14、命中75、必杀5、射程2、自带特技“流星”
6月14日～	队伍	トラキア776	《多拉基亚776》角色，每天随机1人，共10人
6月14日～	地图	剑圣再び	外传21，可收得レンハ
6月14日～	战斗	グレゴ佣兵军团	联机组队战，难度4★
6月14日～	战斗	サイリ飞行军	联机组队战，难度4★
6月21日～	道具	トールハンマー	书A、威力18、命中70、必杀20、射程1～2、技+5
6月28日～	地图	真实の泉	外传22，可收得インバース
6月28日～	队伍	外传	《外传》角色，每天随机1人，共10人
6月28日～	战斗	チキ龙骑兵团	联机组队战，难度5★
6月28日～	战斗	魔军	联机组队战，难度5★
7月5日～	道具	ミストルティン	剑A、威力14、命中85、必杀15、射程1、技+5
7月12日～	地图	苍炎の勇者	外传23，可收得バリス
7月12日～	队伍	烈火の剑	《烈火之剑》角色，每天随机1人，共10人
7月19日～	道具	ゲイボルグ	枪A、威力15、命中75、必杀10、射程1、守备+5
7月26日～	队伍	圣魔の光石	《圣魔之光石》角色，每天随机1人，共10人
8月2日～	道具	アルマーズ	斧A、威力17、命中80、必杀10、射程1、守备+5
8月9日～	队伍	苍炎の轨迹	《苍炎之轨迹》角色，每天随机1人，共10人
8月16日～	道具	ニーズヘッグ	弓A、威力16、命中75、必杀10、射程2、幸运+10
8月23日～	队伍	晓の女神	《晓之女神》角色，每天随机1人，共10人



DLC关卡

本作对应付费DLC关卡，当主线推进到第4章结束，地图南端小岛上会出现“异界の门”，进入后可以选择“游玩（あそぶ）”和“追加地图购入”（注意并不是在3DS主界面的任天堂e商店购买）。购买DLC时除了会消耗相应的金额外，SD卡的剩余容量也要足够，金额不足时可以选择“残高の追加”进行充值。DLC关卡购入后在各个存档间是通用的，可以反复游玩，特有的奖励道具也可以反复拿取。以下是截稿前官方放出的全部DLC内容。

日期	标题	售价	容量	难度	报酬	备注
4月19日～	英灵の魔符1	300日元	30	★	角色“英雄王マルス”	4月19日～5月31日期间免费
4月26日～	英灵の魔符2	250日元	27	★	角色“幼师子ロイ”	需先购入“英灵の魔符1”
4月26日～	王对王 纹章篇	350日元	33	★★	角色“贤王リーフ”	–
5月2日～	英灵の魔符3	300日元	43	★★	角色“晓之巫女ミカヤ”、技能书“全能力+2”	需先购入“英灵の魔符2”
5月2日～	金と银	300日元	32	★	大量金钱	–
5月2日～	王对王 圣战篇	400日元	36	★★	角色“圣王アルム”、转职道具“魔战士の卷物”	–
5月10日～	红对苍 封印篇	350日元	33	★★★	角色“清真女王エリンシア”	–
5月17日～	マミーの乐园	300日元	40	★★	大量经验值	–
5月17日～	光对暗 光篇	350日元	29	★★★★	角色“碧空之勇王エフラム”	–
5月24日～	无限の神器	300日元	36	★★★★	购物半价卡“シルバーカード”、随机稀有武器、角色“エルトシャン”	–
5月24日～	王对王 决战篇	400日元	35	★★★	角色“光之公子セリス”、技能书“エリート”	–
6月7日～	红对苍 苍炎篇	400日元	35	★★★	角色“温柔王女エイリーク”、转职道具“花嫁のブーケ”	–
6月21日～	光对暗 暗篇	350日元	33	★★★★	角色“圣女セリカ”	–
7月5日～	红对苍 决战篇	400日元	39	★★★★	角色“草原公女リン”、技能书“アイオテの盾”	–
7月26日～	光对暗 决战篇	400日元	37	★★★★★	角色“苍炎之勇者アイク”、技能书“限界突破”	–
8月9日～	绊の收获祭	200日元	45	★	大量闪光点（用于提升好感度、经验值、武器熟练度或获得道具）	8月9日～9月30日期间半价
8月9日～	生と死の境に	250日元	47	★★★★★	角色“白骑的小妹エスト”（10回合内击倒BOSS）	–



文 苍穹　协力 生于十月革命

本作在加入“自由连贯行动”和“真实变换”两种操作后，战斗中的爽快度大大提升，而种类丰富的圣灵也值得玩家们慢慢收集、培养。本攻略会给出各个世界的地图以及宝箱位置，方便玩家们展开地毯式搜索。文章的最后则有连接入口、特殊能力、全部指令以及圣灵配合等详尽资料，希望能令读者感到满意。

角色扮演·收集育成

RPG

王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D［ドリームドロップ ディスタンス］

Square Enix	2012年3月29日	日版	1～2人
6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	



系统详解

操作篇

基本操作

按键	效果
滑杆	角色移动
十字键	↑/↓/←切换指令
A	通常攻击
B	跳跃
X	使用当前指令
Y	防御/配合滑杆为翻滚回避
L/R	视角转动/连点两下为视角复位/同时按下为锁定敌人或解除锁定
Start/Select	暂停/调出菜单（有敌人时无法打开）

注：本作支持3DS的外设——扩张滑杆，装上后利用右滑杆可以朝上下左右四个方向调整视角，方便玩家更自由灵活地把握场景情况。



1.当前锁定敌人的体力槽
2.同行圣灵的体力槽与连携槽
3.操作角色的头像与体力槽
4.坠落槽与消耗速度
5.当前指令与攻击方式



1.查看流程提示
2.邂逅通信连接入口
3.地图放大/缩小
4.与圣灵发动连携
5.队伍候补圣灵
6.查看连接入口信息

牌组指令

“牌组指令（デッキコマンド）”是系列玩家熟悉的系统，攻击（アタック）、魔法（マジック）、道具（アイテム）归为战斗指令，而移动（いどう）、防御（ガ-ド）、反击（カウンタ-）、自由连贯（フリ-フロ-）则归为动作指令。战斗指令中，攻击和魔法在使用后有一个冷却时间，需要等待指令下方的槽蓄满后才能再次使用（同种指令设置两个以上的话，冷却时间分开计算）；道具虽然没有冷却时间，但却有着使用次数的限制；动作指令只要装备上就可以在相应的情况下随时使用，并没有冷却时间或次数限制。

在主菜单的“デッキコマンド”可以进行指令的装备和更换操作（注意，周围有敌人时无法调出菜单），玩家也能用“デッキセット”设置3套牌组，在BOSS战前或平时的行动中提前切换，以应对不同的战况。在装备战斗指令时可以选择某一指令按下X键设置快捷操作，此后只要按下十字键←即可第一时间切换到，而不需要利用↑/↓键慢慢寻找。建议玩家把回复道具或回复魔法设置为快捷指令，并在“设定（コンフィグ）”中把“デッキ送り”一项设置成“回复コマンドスキップ”，这样系统在自动切换战斗指令时就会跳过回复系指令，以免玩家按错。

在开启宝箱、商店购买、获得坠落奖励、圣灵成长时都有机会习得全新的指令，而随着剧情的发展也会获得新的指令或是提升战斗指令的装备上限。另外需要提醒玩家的是，每次进入菜单进行指令的更换操作后，回到游戏中时所有战斗指令的冷却时间都会重新计算，因此若在BOSS战前更换指令的话，要适当等待冷却时间结束后再触发剧情，以免陷入开战后无指令可用的尴尬局面。如果在发动战斗指令时被敌人的攻击命中，则招式会强制中断，并且指令也会进入冷却阶段，一旦在急需回复HP的紧要关头动作被打断，很可能就直接Game Over了。因此尽早让角色掌握回复时不受伤的能力“リ-フベ-ル”是非常有必要的。



自由连贯行动

“自由连贯行动（フリ-フロ-アクション）”是本作的新增系统，在推动滑杆时按Y键，如果碰到墙壁或旗杆甚至是大型敌人等时，角色就会全身发出紫红色亮光，随后可以按B键进行高跳，或按Y键在空中快速滑行。面对墙壁时反复使用“高跳→滑行→高跳”就能到达普通操作无法企及的区域。另外在部分特殊地形，如轨道、扶手等，不用按Y键也能直接发动。在自由连贯行动的过程中按A键可以发动“自由连贯攻击（フリ-フロ-アタック）”，根据当前行动状态的不同，衍生出的招式也会有所差异。

这一全新系统无论在行动还是战斗中都有广泛的用途，玩家们一定要熟练掌握。平时可以用来快速地移动以节省时间，一些位置偏僻的宝箱也需利用这种操作才能拿到；虽然发动自由连贯行动或攻击时角色并不是无敌的，但在受创后并不会像平时那样产生硬直导致，因此面对大量敌人时，尽量让角色保持在高速移动的同时进行攻击，可以减少受伤的几率。



真实变换

“真实变换（リアリティシフト）”同样是本作的新增要素，在靠近场景内的特殊物体后会出现与众不同的紫红色锁定标记，连续攻击敌人时，其身上也有一定几率会出现这种标记。此时按下X+A键或在触摸屏向下划动，就能发动“真实变换”，角色进入下屏幕且游戏内的时间会暂停。真实变换的操作和具体效果根据游戏世界的不同而有所区别，具体如下：



Sling Shot：特朗弗斯镇（トラヴァ-スタウン）特有，利用触控笔拉动光球，将物体或敌人弹射出去，在一定范围内引发爆炸。拉动瞄准时光圈所表示的即是命中范围。

Holly Rope：钟楼镇（ラ・シテ・デ・クロ-シュ）特有，在几个目标中一笔连线，触控笔离开下屏后角色就会在绳索上滑行，对经过的全部敌人造成伤害。如果连线时形成一个封闭的图形，那么角色会滑行数圈，如此一来对敌人的伤害判定次数也会增加。

Popping Bubble：恶作剧乐园（プランクスタ-ズ・パラダイス）特有，在中央的巨大水泡周围点击，就能鼓出劲风向反方向吹出肥皂泡，连续命中敌人的话就能把它封入其中。回到上屏后角色可以踩着泡泡移动，将周围的敌人卷入再按A键造成范围伤害，或是按B键进行超级跳跃。

Code Break：电子网络（ザ・グリッド）特有，点击触摸屏上的英

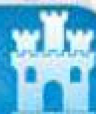
文，组合成有效的代码方能发挥作用，根据代码的不同，得到的效果也大相径庭，战斗中常见的几组代码有“Moving_Spark”操纵敌人移动，再按下A键发生爆炸；“Switch_Target”令敌人不以玩家为攻击对象；“Prize_Box”令敌人掉落宝箱；“Auto_Destruct”令炮台自爆，同时可以炸碎墙壁和玻璃；“Prize_Shot”令炮台射出金钱和坠落点数等奖励。

Wonder Comic：火枪手国度（カントリー・オブ・ザ・マスケティア）特有，按照下屏幕漫画中的提示划动或点击即可，最多操作三次，失败的话立刻返回上屏。前两次伤害都是针对当前目标的，完成第三次操作后会发生爆炸，对周围敌人都有伤害判定。

Fantasmic：魔术交响（シンフォニー・オブ・ソーサリー）特有，需根据缩小的圆环点击单个音符，或是按着乐谱和箭头方向拖动音符，成功次数越多，最后射出的烟花越多。解谜时成功发动能令场景地形发生变化，战斗中则会在目标敌人周围发生爆炸。

Nightmare Break & Mirage Split：不存在的世界（存在しなかつた世界）特有，索拉和利库发动时的名称不同，但实际操作和具体效果大同小异。下屏的锁链或轨道上会出现不断移动的白色发光亮点，用触控笔划动、在3次以内将其全部斩断就可以令索拉与利库超越世界的隔阂发动威力强大的合体技。

圣灵连携

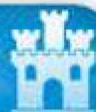


在本作的战斗中，角色可以带着两只圣灵一同作战，而第三只候补的圣灵也可以随时利用触摸操作进行替换。当圣灵的攻击成功命中时，其头像下方的粉色连携槽就会缓缓积蓄，而当玩家操纵的角色和圣灵的攻击同时命中同一个敌人时，连携槽则会大幅上涨。在连携槽蓄满后，在下屏幕点击圣灵的头像就能发动连携，也可以在按住L+R的情况下按X/B键发动。索拉和利库与圣灵的连携有所不同，索拉是在圣灵的协助下发动“连携攻击（リンクアタック）”，而利库则是令圣灵附体，改变“连携风格（リンクスタイル）”，进而令普通攻击的招式和属性发生变化。当同行的两只圣灵的连携槽都蓄满时，还可以通过点击下屏幕出现的圣灵标记，或在按住L+R的情况下按A键发动更强力的“双重连携（デュアルリンク）”。

无论是索拉的连携攻击，还是利库的连携风格，都与同行圣灵的自身属性和风格有关。玩家可以在菜单“ステ-タス”的“リンクアタック/リンクスタイル”和“デュアルリンク”项目中，查看队伍当前圣灵在发动连携时的具体招式。注意当有特定圣灵在场时，如索拉带着ワダニャン系圣灵、利库带着コウモリバット等有飞行能力的圣灵时，发动的双重连携是固定的，前者固定为ワンダ-ジャンボリ-，后者固定是ライジングウイング。



俯冲模式



“俯冲模式（ダイブモ-ド）”算是本作中的一个迷你小游戏，在进入每个世界前都有一场，获得金评价时可以得到特殊奖励，全部世界的俯冲模式都得到金评价的话还能得到键刃“ダイブウイング”。在此模式中，角色会不断下落，在到达终点前需要满足不同的条件，诸如“获得一定分数”、“击倒一定数量的敌人或BOSS”才可以顺利过关。具体操作为按A键加速冲刺攻击，按B键减速下落、按Y键快速回避、按X键释放魔法攻击（需先吃到补充魔法槽道具）。需要注意的是，当锁定框出现时才可以攻击敌人，否则会被弹开，而BOSS级的敌人必须攻击其闪光的弱点才能造成伤害。



育成篇

圣灵配合



善良的食梦者——“圣灵（スピリット）”是本作中的一个重要元素，除了前面提到的“圣灵连携”外，它们在战斗中也会自动展开行动，对玩家提供帮助。队伍中圣灵（包括候补）在战斗中可以得到经验值，凭此来升级并提升能力。当圣灵被击倒时，玩家操控角色靠近后连点A键就能展开救援。

获得圣灵的主要方式为利用梦之碎片进行配合，在菜单“スピリット”项目的“ブリ-ド”中进行。配合分为两种方式，一为利用已有配方（レシピ）进行配合，所需的素材是可见且固定的；另一种方式为直接用当前的梦之碎片进行自由组合，下屏右侧会给出所能生成的圣灵图标，同种圣灵可以由不同的素材配合出。无论用哪种方式配合，在决定前都可以手动增加素材1、2的数量，以此来提升圣灵的“级别（ランク）”和“等级（レベル）”，而第三种强化素材则可以专门提升圣灵的某项能力，如属性耐性、HP最大值等。

游戏中的梦之碎片名称以“前缀+后缀”的形式组合，前缀表示素材的系统，“跃动する”、“情热の”、“温柔なる”等共17种；后缀表示素材的稀有度，“幻想”、“空想”、“梦想”3种稀有度逐级提升。配合时素材的稀有度越高，得出圣灵的级别也就越高。举例来说“跃动する幻想”与“情热の幻想”、“情热の空想”、“情热の梦想”都可以合成ワンダニャン，但配合出圣灵的基础级别分别是E、D、C。圣灵的级别以E、D、C、B、A、S逐级提升，级别越高素质就越好，升级时各项能力的上升值也越高。



配合突变

在直接利用素材配合时，右侧圣灵头像边有时会出现“！”标记，点击后会出现“Breed Chance！”字样，除了能合成当前圣灵外，还有一定几率突变出另一种圣灵（黑影表示）。由于突变有一定概率（圣灵头像边的百分比），且得出的不一定就是玩家当前没有的圣灵，因此建议在配合前存档再做尝试，不要浪费素材。

AR卡片

除了配合外，利用专门的AR卡片也可以直接获得圣灵，具体操作为在“ブリ-ド”菜单中选择“カメラ”，用外置摄像头对准卡片即可。游戏初回生产版中附赠的AR卡片可以随机获得キングダニャン、クマダダイサ-カス、ネクッポイ中的任意一种圣灵，不过这三只用素材也可以配合出来。而下面两张图是游戏的特制AR卡，读者们用3DS的摄像头对本书使用后，就可以收得S级的特制AR卡限定圣灵タイホウカブト和フル-ツキャット。





交流育成

在“スピリット”界面中还可以与圣灵展开交流，用触控笔在下屏点击或划动就能模拟轻戳和抚摸的动作，圣灵则会对玩家的动作做出反应，并获得经验值、连携点和相性点。不同圣灵的各个部位，对不同动作的喜好也有所差异，玩家可以根据它们的表情慢慢捉摸。而不同的动作也会令圣灵的“性格”发生改变，性格不但影响它们在战斗中的行动倾向，更有机会开启能力链上隐藏的路线。

使用“バルーン”、“ウォータ-バレル”和“トレジャ-ゴ-グル”这三种道具则能和圣灵们进行迷你游戏。气球游戏能提升经验值和相性点，玩家要在下屏幕出现气球标记时进行点击，把球打回给圣灵，以此来获得分数，有米老鼠耳朵一样的气球在击打后会分裂出更多的球；水球游戏可以提升经验值和连携点，玩家点击触摸屏让圣灵所在的气泡移动，吃掉周围的奖励道具即可得分，点击炸弹可以令周围的气泡高速移动，另外可以游泳的圣灵在此游戏中不会有气泡包围，虽然碰撞体积减小，但是移动速度更高；寻宝游戏则能提升相性点，按A键进行扫描后，点击屏幕上的光球位置，令圣灵们靠近就能找到随机道具，注意不要让圣灵靠近炸弹，一旦触发爆炸它们就会陷入眩晕。

在下屏幕点选各种食物并向上划动，就能把该道具丢到上屏，圣灵们吃下后可以提升各项能力，具体为“コンペイトウ”提升攻击力、“ガ-ド クッキ-”提升防御力、“マジックアイス”提升魔法力、“レジストチョコ”提升魔法耐性、“スペシャルケ-キ”提升随机一项能力。喂食也能得到相性点，并有机会令圣灵的性格发生改变。另外，使用“ペイントガン”类道具瞄准圣灵后发射，可以改变它们的配色。



圣灵相性

心型槽表示圣灵与角色之间的相性，与圣灵一同战斗或是进行交流和迷你游戏就能提升相性点，积满1条槽后等级上升，最高为9级。圣灵的相性越高，它们在战斗中的行动就会越积极，而发动连携后连携槽的减少速度也会变慢。在角色发生坠落时，选择“ブリ-ドブ-スト”的坠落奖励，能够令圣灵在下次战斗期间的相性提升加快。

强化能力

除了协同作战外，圣灵的另一大作用是令角色习得各种的强化能力或战斗指令。进入“アビリティリンク”界面后，可以看到当前圣灵的能力链情况，消耗“连携点（リンクポイント）”就可以解锁上面的能力或指令，连携点可以通过在战斗中击倒敌人或是在交流模式中进行迷你游戏获得。大门图标需要达成特定的条件，如“达到一定等级”、“发动连携一定次数”、“使用特定道具”等才能开启，解锁问号图标后则有机会开启能力链上的隐藏路线。前面也说过，部分圣灵的特定性格能开启隐藏路线，当性格再次发生变化后，已开启的路线也不会消失。当圣灵的能力链已经完全习得，会出现“Complete”字样，而它头像边的圆环也会变成金色。

能力链上的强化能力分为三种，能力类（ステ-タス）、辅助类（サポ-ト）和配合类（ブリ-ド）。能力类多为影响角色能力值或对各种属性的抗性，圣灵不但要在能力链上先解锁，还需要在队伍中才能够令该能力生效，一旦圣灵离队效果就会消失。辅助类和配合类则为角色提供一些特殊的效果，只要圣灵习得后就能够开启，纵使圣灵离队也不会影响该能力。各种强化能力的具体效果可以参看文后的资料列表。



其他篇

坠落系统

在游戏中玩家可以交替操纵索拉和利库两人，角色头像边的坠落槽会随着时间的推移慢慢减少，完全耗尽后角色就会坠入梦中，视角也强制切换到另一人处。坠落槽有蓝、黄、红3条，右侧的数值表示该槽的消耗速度，一般情况下为1.0，被敌人的催眠攻击命中后消耗速度会大幅提升。在坠落槽消耗一空后，还会有30秒的奖励时间，在此期间击杀敌人时，坠落点数的掉落几率和数量都会大幅提升。

除了坠落槽清空和剧情中的强制坠落的情况外，玩家还可以在开启菜单的情况下点击下屏的“Drop”标签手动进行角色切换。想要回复坠落槽并令消耗速度还原，则可以使用“モ-ニングベル”类道具。一旦在BOSS战中发生坠落，待视角重新切换回来时BOSS的血量会回复到最大值，因此一定要避免这种情况出现。

发生坠落后，根据玩家获得的坠落点数、触发的连接入口数以及获得的幸运道具数，累积得到的DP可以用于交换效果各异的坠落奖励，有等级概念的奖励项目按→可以提升效果，所需要的坠落点也会有相应的增加。坠落奖励的效果对另一名角色接下来的战斗大有裨益，比如在BOSS战前对其提供攻、防加成，就能令战斗轻松不少。坠落奖励的具体效果参看下表，除了这些效果外，坠落点还可以用于交换随机出现的道具或指令，最后剩下的坠落点全部以1：1转化为金钱。

坠落奖励	具体效果
リンクブ-スト	连携槽积蓄速度加快
フリ-フロ-バ-スト	自由连贯攻击的威力提升
ドロップスピ-ドダウン	坠落槽消耗速度降低
アタックブ-スト	攻击力上升
マジックブ-スト	魔法力上升
ガ-ドブ-スト	防御力上升
ブリ-ドブ-スト	圣灵的相性提升加快
スピリットリレイズ	圣灵的HP降为0后能够自动完全回复1次

事件预测

游戏的世界中每一天都有不同的事件发生，当角色坠入梦中后，发生的事件也会有所改变。打开菜单后下屏幕“Event Forecast”就是三天内发生的事件预测，在下屏幕点击或按Y键可以进行确认，各种图标表示的具体效果如下。“リスキ-デ-”事件当天还有两个隐藏属性：发生配合突变时，原本低几率的圣灵出现几率会提升50%；配合出圣灵的基础级别直接上升1级。因此玩家可以多利用这一特性合出心仪的圣灵。

图标	名称	效果
	ナチュラルデ-	平凡的一天，没有特殊效果
	トレジャ-デ-	道具掉落率上升
	HPボ-ルデ-	HP回复球的掉落率上升
	マニ-デ-	金钱掉落率上升
	バ-ゲンデ-	商店里稀有道具入货，且全部商品价格降低20%
	リスキ-デ-	坠落槽消减速度加快、敌人强化
	マジカルデ-	敌我双方的魔法威力提升1.2倍

连接入口



在下屏幕的地图上经常可以看到粉红色的纹章标记，这些是联系不同世界的“连接入口（リンクポータル）”，相当于同类游戏的支线任务。在周围没有敌人的情况下，把下屏地图放大后靠近纹章就可以看到详细的信息。连接入口分为“普通入口”、“特殊入口（スペシャルポータル）”和“隐藏入口（シークレットポータル）”。普通入口分为协力和对战两种，前者在触发后可以带着其他人的圣灵战斗，圣灵原本体力槽的位置变成参战时间，时间槽清空或玩家操纵的角色换区后就会消失。虽然不能获得这些圣灵，但它们初始状态下的连携槽就是满的，玩家可以直接发动连携；后者要求玩家击倒出现的所有圣灵，完成后便能获得梦之碎片甚至是圣灵配方等奖励。对战类入口中还会有额外的奖励条件，虽然不影响任务的完成，若是尽力满足的话能够得到额外的DP和道具奖励，具体条件可以参看下面的表格。



每个世界每一天内都有一个特殊入口，靠近后显示的是“Special”字样，在打开菜单后下屏左侧的图案和相关的提示有表明当天特殊入口主要出没的食梦者种类。一些稀有的食梦者只会在特殊入口中出现，战斗的难度也会比一般连接入口高出不少，想要得到它们的配方就必须多多挑战。隐藏入口是一周目通关后才会出现的，位于各个世界的BOSS战区域，全部完成后能得到键刃“オーバードライブ”。特殊入口和隐藏入口关系到奖杯的获得，具体位置可以参看最后的资料列表。

奖励条件	解释
リンク攻击を10回以上当てよう！	使用连携攻击10次以上
フリーフローアタックで3回以上敌にダメージを与えよう！	使用自由连贯攻击3次以上
ガードで敌の攻击を3回以上防ごう！	成功防御3次以上
カウンター攻击を3回以上发动させよう！	发动反击3次以上
ダメージを3回以上受けないようにしよう	受伤在3次以下
20秒以内に敌をすべてを倒そう！	20秒内全灭敌人
Xによようるコマンドを使わずに敌をすべて倒そう！	不使用X键指令

邂逅连接入口

点击下屏左侧的粉红色纹章，可以设置或查看收到的邂逅通信入口，这类入口也分为协力和对战两种。在设置时可以任意选择1～3只圣灵，若是对战入口还需选择奖励条件，注意设置在邂逅连接入口的圣灵是无法参与作战的。当自己设置的连接入口成功发生邂逅通信后，参与的全部圣灵就能够得到经验值和道具奖励。在完成其他玩家设置的连接入口后，同样也有机会得到道具或梦之碎片奖励等奖励。

斗技大会





1.战斗画面
2.当前圣灵的卡片
3.当前圣灵的行动槽
4.我方三只圣灵的体力槽和剩余卡片数

与位于特朗弗斯镇（トラヴァースタウン）4番街的特殊莫古力对话，就能参加名为“フリックラッシュ”的斗技大会，比赛的规则为三对三的卡片对战，操作方式为全程触控。下屏幕的不同卡片表示圣灵的不同招式，数字相当于威力（★为最大）。把卡片向上划动即为发起进攻，每使用一张卡需消耗一格行动槽；把卡片向下划动为进行防御，防御并不会消耗行动槽。成功防住敌方的攻击时，所用卡片能发生进化，除了招式会发生改变外，数字也会翻倍。双方展开攻防时，卡片数字小的一方行动会被中断。

每次进攻或防御并非只能使用1张卡片，连续划动多张卡片就可以让卡片上的数字累加，攻击招式以首张卡片为准。当然如果是用多张卡片发起进攻，消耗的行动槽也会增加。当双方卡片的数字相等时，会进入决斗模式，上下屏出现樱桃、铃铛和数字7的三种卡片，玩家需不断向上划动下屏的卡片，令上屏形成3张同种图案的卡片，就能给敌方造成巨大伤害，向下划动则为舍弃卡片。当圣灵的卡片耗尽后，可以点击下屏幕其他圣灵的头像进行更换，场下圣灵的卡片数会慢慢恢复，而点住下屏幕当前圣灵的头像位置，待蓝色槽蓄满后同样可以恢复卡片数。

击倒对方的3只圣灵就能取得胜利，并得到一定数量的“奖牌（メダル）”，奖牌可在一旁的莫古力处交换指令、道具、圣灵配方等奖品。在单机模式的“淘汰赛（トーナメント）”中不断取胜就能提升FLV，随着主线流程的推进也能解锁新的杯赛，完成全部杯赛还能获得键刃“スイートドリーム”。战斗中并非一味地发起猛攻就能获胜，玩家需紧盯上屏幕，根据战况选择不同的招式，否则纵使数字大于对方，攻击也是有可能会落空的（比如地面上的直线攻击无法命中空中的圣灵）。由于圣灵的招式各不相同（在队伍编成界面按X键可以查看招式卡片的出现几率），这里无法一一尽述，只能留给玩家自行研究。最后提醒一下，圣灵的等级和属性在斗技大会中也同样是有效的，选择克制对手的招式就可以造成较大伤害，比赛感觉吃力时适当练级也能降低难度。

联机对战

斗技大会支持两名玩家通过本地联机展开对战，选择“通信バトル”→“ぼしゅうする”便可募集其他玩家。联机对战时的规则与单机并无二致，惟一的区别是玩家可以按Y键令双方的等级一致，从而进行公平的比赛。赛后无论胜败都能得到奖牌奖励。



流程攻略

游戏初始有三种难度可选，ビギナーモード、スタンダードモード、プラウドモード，难度依次提升，初期选择难度后流程中就无法再更改，下文攻略以一周目最高的プラウドモード难度为准。由于“坠落系统”的设定，游戏会不停地在两位主角索拉（ソラ）和利库（リク）间切换，为了保持文章的连贯性，每个世界的攻略流程都分为两个部分进行阐述，宝箱的具体位置请读者们参看地图进行搜索。

序幕

一开始只是基本的战斗操作教学，跟着提示一步步来即可，具体操作可以参看系统部分。完成“初心者のためのバトル讲座”的教学便会正式展开战斗，海之魔女阿苏拉（アースラ）的攻击套路有口中喷吐激光、水泡和召唤闪电，前两招看准时机展开防御即可，后一招则需等BOSS举手后，根据地面的闪电命中提示点位用翻滚避开（锁定BOSS的话视角会较为偏上，建议此时解除锁定）。如果被BOSS单手抓住，只要等AI控制的利库攻击一下即可挣脱。当BOSS离木筏较远时，就按↑/↓切换指令，选择“ブリザド”或“ファイア”展开远距离攻击，很快便可将幻影击退，获胜后索拉的HP最大值得到提升。

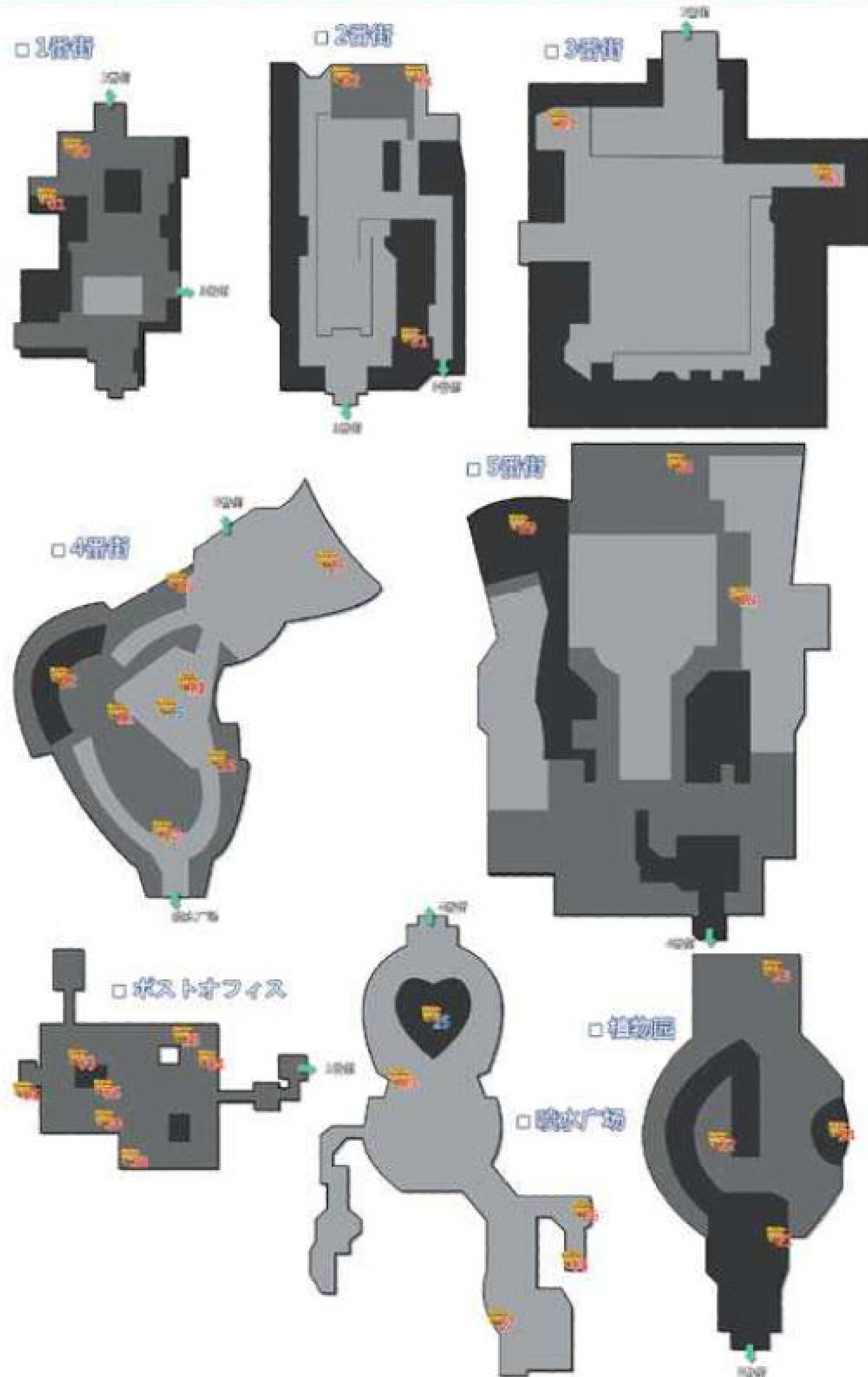
特朗弗斯镇

索拉篇

回忆结束后要进入“俯冲模式”的小游戏，攒满600点后表示终点的光环才会出现，以金评价完成后得到“スパークダイヴ”。醒来后的索拉身处熟悉的特朗弗斯镇（トラヴァースタウン），利库已不知所踪。与少年相遇后便进入“フリーフローアクション（基本篇）”的教学，这里只需朝着路灯翻滚发动自由连贯行动，再沿着楼梯中央的扶手滑行即可。教学结束后往北有一个记录点，通过边上的大门前往2番街。在“リアリティシフト”的教学中，靠近粉色标记锁定的目标，同时按X+A键后进入下屏操作，用触控笔把锁定目标发射出去能造成范围性的杀伤。索拉追上少年后得知了他的名字——樱庭音操（サクラバネク），两人随后被一大群“食梦者（ドリームイーター）”——确切地说是“噩梦（ナイトメア）”所包围。在“フリーフローアクション（バトル篇）”教学中，利用场景中的墙壁、路灯进行自由连贯行动，在发动中按下A键便能衍生出不同招式的攻击。地面的猫型敌人很好对付，建议优先解决会远程音波攻击的蝙蝠型怪物。当身材高大的熊型敌人出现后，也可以对准它发动自由连贯行动，再按A将其甩出给与伤害的同时还能造成眩晕。注意熊型敌人搬起石板的发招很快，不容易躲避，建议近身后不要在原地停留得太久。回忆结束后得到“ワンダニャン”的配方，此后就可以利用敌人掉落的“梦之碎片（ドリームピース）”配合出善良的食梦者——“圣灵（スピリット）”，并在战斗中得到它们的帮助了。新出现的敌人中，蛇型敌人的翻滚攻击以及狮子头型敌人将尾巴插入地面后的旋转攻击都为多段判定，它们在受到一定伤害后还会全身变红，发怒状态下攻击频率加快，要多加小心。沿东南角的路口到达3番街后黑衣人出现，突如其来的强烈睡意令索拉坠入梦中，视角强制切换到利库方面。

索拉从睡梦中醒来后坠落系统就会开启，玩家要注意角色头像边的坠落槽。这里新出现的蛋型敌人会使用催眠魔法，一旦被其命中，坠落槽消减的速度会快速提升。对西南角的发光墙壁连续攻击后就能开启新的通路，返回1番街后北侧存档点边会出现莫古里商人，可以购入新的圣灵配方和指令，以后每完成一个世界的冒险，商品列表都会更新，随后利用邮筒下的通道前往ポストオフィス。邮局区域有很多轨道，在上面可以快速滑行，这里的结构略微复杂，但宝箱也很多，值得细细搜索（有几个宝箱藏在礼品盒后，需要用真实变换炸烂盒子才能拿到）。往北通过喷水广场后到达4番街，这里有几个比较重要的设施，除了莫古里商店外还有斗技场和奖牌交换店。带着失忆的莱姆（ライム）到达5番街后两人终于找到了音操，剧情过后黑衣人再现并召唤出了巨大的食梦者——ハコザル。





BOSS ハコザル

BOSS初期的招式可以根据手部的形态来判断：爪形时会使用双拳和双脚攻击，比较容易躲避，如猩猩一般捶胸后则是突进攻击；当BOSS的手部带上拳击套后会难缠很多，正面伸长的直拳速度快、威力大，一旦其变成一个大锤时要连续翻滚避开，否则会被卡在其身子里一阵猛打，伤血极多；当距离BOSS较远时，它会利用场景两旁的窗户射出拳套进行远距离攻击。交战的地点建议就选在上层，这样利用台阶很容易发动自由连贯行动展开连攻，待BOSS变成大锤敲入地面后会在较短的时间内因脑袋拔不出来而无法动弹，此时就是发动连携展开猛攻的绝好时机。危急时刻则可以躲到平台下层与BOSS绕圈争取回复的时间。获胜后索拉的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并且得到新的键刃“スカルノイズ”。

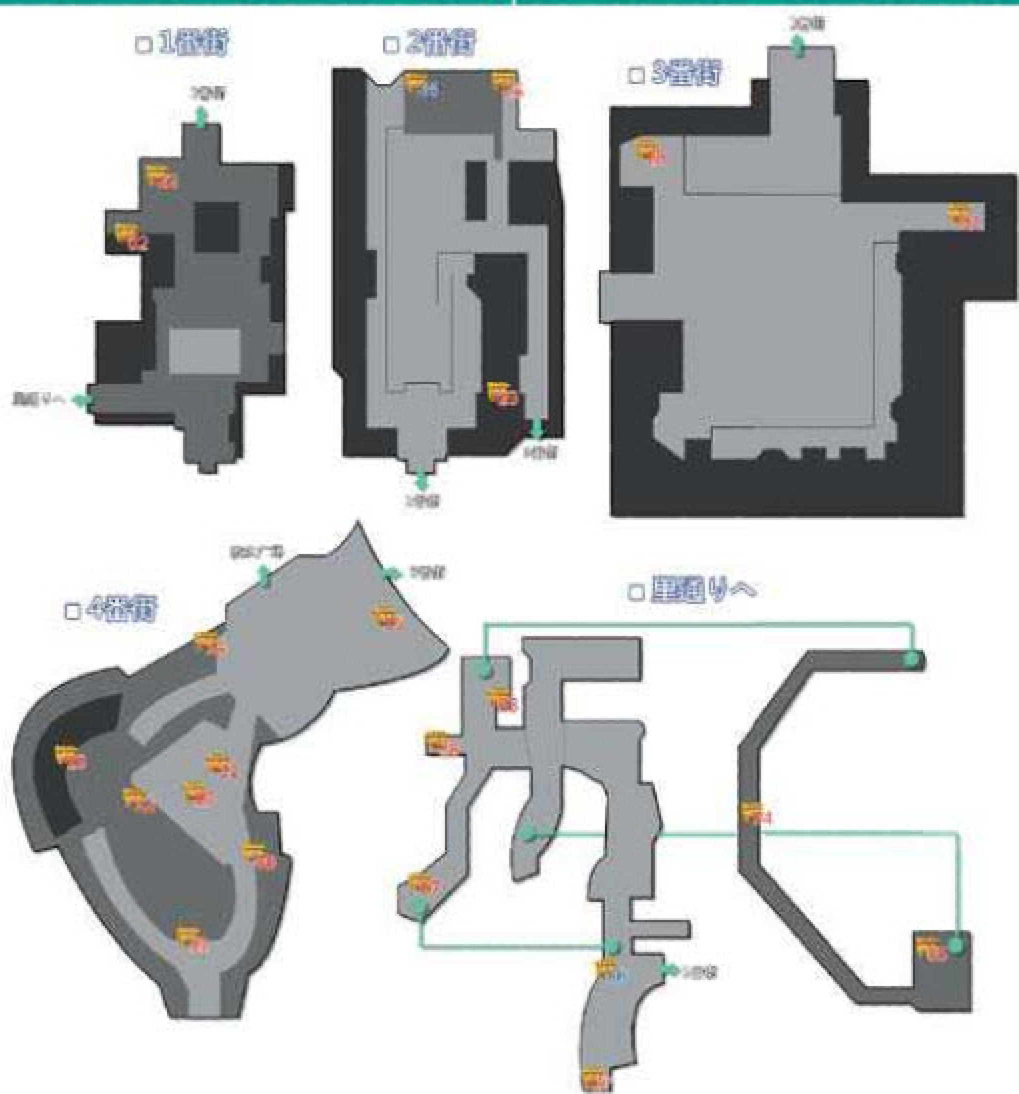
宝箱一览・特朗弗斯镇（索拉）

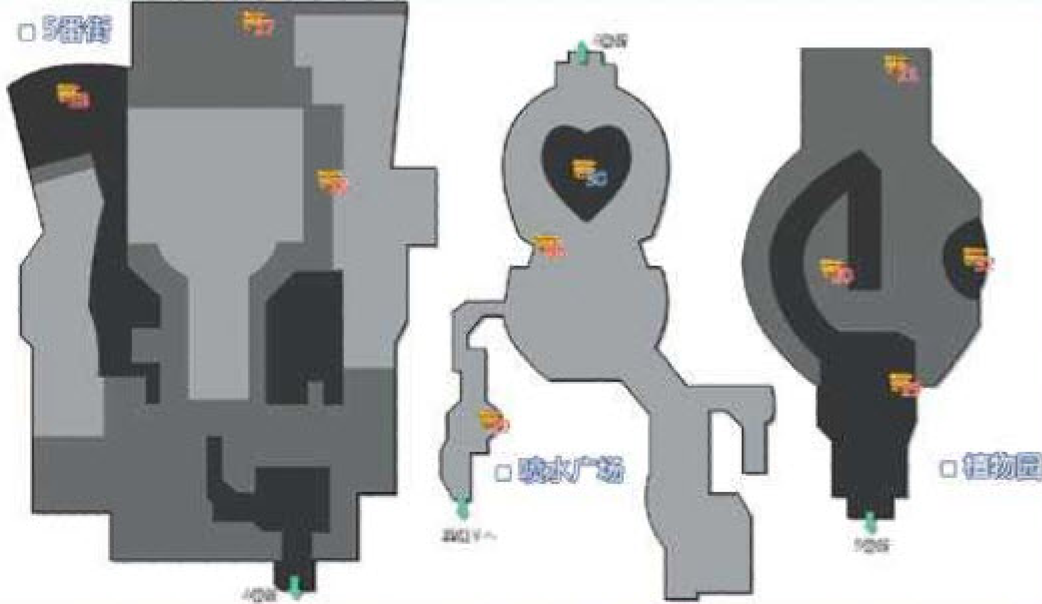
编号	宝箱	编号	宝箱
1	ポーション	18	ポーション
2	レジストチョコ	19	ガードクッキー
3	ポーション	20	レジストチョコ
4	ペイントガン・赤×10	21	スペシャルケーキ
5	マジックアイス	22	コンペイトウ
6	憤める夢想	23	モーニングベル
7	スパーク	24	跃动する幻想
8	バルーン	25	ストライクレイド
9	マジックアイス	26	跃动する夢想
10	ガードクッキー	27	猛る幻想
11	ポーション	28	情熱の夢想
12	ウォーターバレル	29	跃动する夢想
13	ハイポーション	30	マジックアイス
14	マジックアイス	31	バルーン
15	バルーン	32	ハイポーション
16	ポーション	33	コンペイトウ
17	レジストチョコ	34	情熱の夢想



利库篇

利库在俯冲模式的目标是300分，不过场景中的星星并不多，要主动攻击敌人和漂浮着的卡片打出奖励道具。来到特朗弗斯镇的利库遇到了名为“约书亚（ヨシュア）”的少年。剧情过后“连接入口（リンクポータル）”系统开放，在下屏幕看到粉色的纹章时，放大地图并靠近后点击标记即可触发。遇到羊型敌人时要小心其角上带火的突进攻击，尽量看准其停留在原地的时机快速消灭。往北前往2番街后触发剧情，得到“コウモリバット”的配方后就可以如法炮制地配合出圣灵了。在“スピリッツとのリンク”的教学中，圣灵的连携槽会自动蓄满，利用触摸屏发动连携再连打A攻击即可轻松击倒比特（ビイト）带来的食梦者。战斗结束后一阵睡意袭来，利库同样坠入梦中。





视角回到利库一侧后约书亚与比特都已不见了踪影，一位少女正被食梦者追赶，前往1番街替其解围后得知了她的名字——美咲四季（ミサキシキ）。由1番街西南的路口前往里通り，这里有两条隐藏的水道不会在下屏地图上显示，利用水道可以快速地滑行。由东南的路口离开，经过喷水广场后同样能来到4番街。进入5番街后黑衣人在了众人面前露出了真容，利库直接追入植物园展开BOSS战！

BOSS ハコザル

虽然名字相同，但利库要对付的BOSS形态有所变化，漂浮在半空中的它并没有下半身，因此地面的普通攻击不容易命中。一开始可以趁其发射火球的间隙用魔法还击，待BOSS受到一定伤害后会分出4只手，抓起场景内诸如树木、石块等物体对玩家进行攻击。建议玩家在桥上开战，锁定BOSS手部后，利用扶手进行自由连贯行动再展开瞬移攻击，自己处在高速移动中受伤的几率也会减少。连续对BOSS造成伤害后它会进入短暂的眩晕状态，此时可以发动双重连携，有蝙蝠型圣灵在场的情况下能令利库飞起来，这样浮在空中展开猛攻，顺利的话可以砍掉BOSS一条血槽。BOSS在受到连续攻击后也会出现粉色的锁定标记，不要犹豫，果断用X+A将其投掷出去能造成巨大伤害。需要小心的是BOSS体力不多时会从地面伸出拳套展开连续攻击，威力极大，如果视角是保持锁定BOSS的话不容易及时发现，一定要让自己保持处在不断的移动中。取胜后利库的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并且得到新的键刃“スカルノイズ”。

宝箱一览・特朗弗斯镇（利库）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	コンペイトウ	17	レジストチョコ
2	ポーション	18	憤める夢想
3	ポーション	19	モーニングベル
4	ガードクッキー	20	ペイントガン・緑×10
5	ポーション	21	ハイポーション
6	サンダー	22	跃动する夢想
7	ペイントガン・水色×10	23	バルーン
8	マジックアイス	24	ヤギホーンのレシピ
9	ポーション	25	レジストチョコ
10	トレジャーゴーグル	26	マジックアイス
11	コンペイトウ	27	憤める夢想
12	コンペイトウ	28	猛る幻想
13	猛る幻想	29	情熱の夢想
14	バルーン	30	ブリザドブレード
15	ガードクッキー	31	ポーション
16	ハイポーション	32	スペシャルケーキ

完成本世界的冒险后，玩家可以前往世界地图，接下来有三个世界可以自由选择，下文按系统的默认顺序攻略。当然第一个世界——特朗弗斯镇也还是能随时回来的，之前错过的宝箱可以慢慢回收。



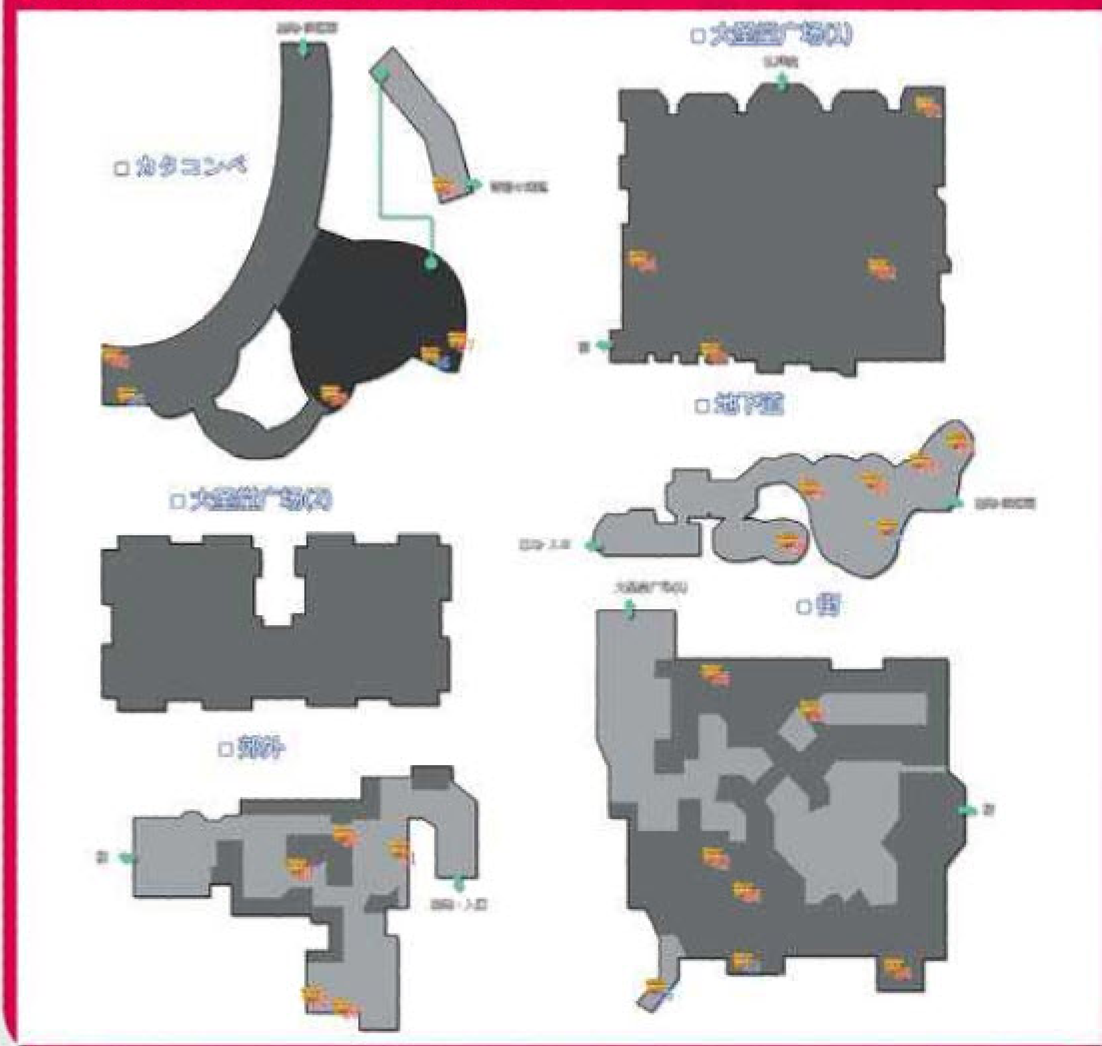
钟楼镇



索拉篇

开场的俯冲模式过关条件为击倒15名敌人，吃到补充魔法的道具后直接按X键发动范围攻击便能快速杀敌，击碎冰块也会掉出星星奖励，以金评价完成可以得到“ウォ–タ–バレル”。索拉刚进入钟楼镇（ラ・シテ・デ・クロ–シュ）就被弗洛罗（フロロ–）主教误认为是吉普赛人，剧情过后与警卫队长腓比斯（フィ–バス）赶往广场，发现大群食梦者簇拥着的竟是卡西莫多（カジモド）。这场强制战斗要求将广场上的食梦者清光，本世界的真实变换操作是利用触控笔划线，可以用来快速移动，也能给经过的敌人造成伤害。花型敌人能给同伴回复HP，从地下伸出的触手攻击为多段判定；象型敌人会在吸气后喷射水柱，发怒后非常凶猛；犀牛型的敌人则会蜷成一个球，或是从地底突然冲出，威力极大。对付这些大型的敌人多用投掷能事半功倍，获胜后得到“ゾウエレファント”的配方。

往北进入礼拜堂，上层的平台利用真实变换就能快速到达。通过西南的路口一路来到顶层的钟つき堂触发剧情，对钟楼上层的大钟连续攻击后会掉落金钱。回到大圣堂广场，在西边的路口处遇到被革职的腓比斯，随后前往街区。此处要消灭3个巨大的花型敌人才能打开通路（下屏地图会标注出其位置），火属性魔法对它有奇效，但注意不要靠近地面上的植物，其散发出的孢子会令我方中毒。完成任务后索拉的HP最大值提升，由东侧路口前往大桥，这里的木桶等障碍都是可以用攻击打碎的，马车则可以打跑，一些宝箱就隐藏在后面，不过要小心会爆炸的火药桶。随后沿着惟一的道路通过郊外、墓地・入口进入地下道。南侧有一面墙壁是可以打碎的，靠近后圣灵会发出声音提示，进入密道可以到达充斥着毒气的区域，利用真实变换来到上层击碎紫色瓶子，毒气就会慢慢退去了。东南角的出口同样要自己打通，到达墓地・旧区画后跃入东南的坟墓进入カタコンベ，这里的大量墙壁都可以打碎，有不少隐藏的宝箱，而毒气四溢的区域也要跟先前一样如法炮制、击碎紫瓶。沿密道来到奇迹の法廷后与艾丝美拉达对话即可触发剧情，索拉醒来后自动前往大圣堂广场展开BOSS战。



BOSS バレットガゴイル

バレットガゴイル的攻击力很高，出拳和扫尾攻击的速度极快，双拳伸长合并后对前方的攻击可以利用翻滚躲开，当其双手发光并射向天空后，会有大量的光球倾泻而下，要迅速离开刚才身处的区域。前期建议合理利用场景的宽度与BOSS展开周旋，保持间距的同时看准机会用远程魔法进行攻击。当BOSS使用双拳伸长的连续回转攻击后，它会倒地不起一段时间，这就是我方攻击的绝佳时机，利用连携攻击可以快速地消减其血量。当BOSS受到一定伤害后会追加捶击地面的火柱攻击，只要横向移动躲开直线的效果范围即可。此战中要注意同伴的血量，喜欢突前的圣灵较容易陷入战斗不能状态，若是它们被击倒，上前救助时容易被BOSS偷袭。获胜后索拉的指令装备上限增加1个，并得到新的键刃“ガーディアンベル”。

宝箱一览・钟楼镇（索拉）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	レジストチョコ	26	ポ–ション
2	バル–ン	27	マジックアイス
3	マジックアイス	28	マジックアイス2
4	ポ–ション	29	レジストチョコ2
5	ポ–ション	30	直向きな梦想
6	レジストチョコ	31	ペイントガン・紫×10
7	モ–ニングベル	32	スリプラ
8	スペシャルケ–キ	33	モ–ニングベル
9	モ–ニングベル	34	モ–ニングベル
10	ウォ–タ–バレル	35	ファイアウインド
11	モ–ニングベル	36	ドクドクサンショのレシピ
12	バル–ン	37	ガ–ドクッキ–
13	コンペイトウ	38	モ–ニングベル
14	羽ばたける幻想	39	サンダ–ダッシュ
15	スパ–クラ	40	ハイポ–ション
16	マジックアイス	41	レジストチョコ
17	ガ–ドクッキ–	42	悩める空想
18	ポ–ション	43	イイフラワ–のレシピ
19	ペイントガン・赤×10	44	トレジャ–ゴ–グル
20	モ–ニングベル	45	レジストチョコ
21	バル–ン	46	ウォ–タ–バレル
22	直向きな幻想	47	スペシャルケ–キ
23	コンペイトウ	48	共鸣する幻想
24	ポ–ション	49	モ–ニングベル
25	モ–ニングベル	–	–

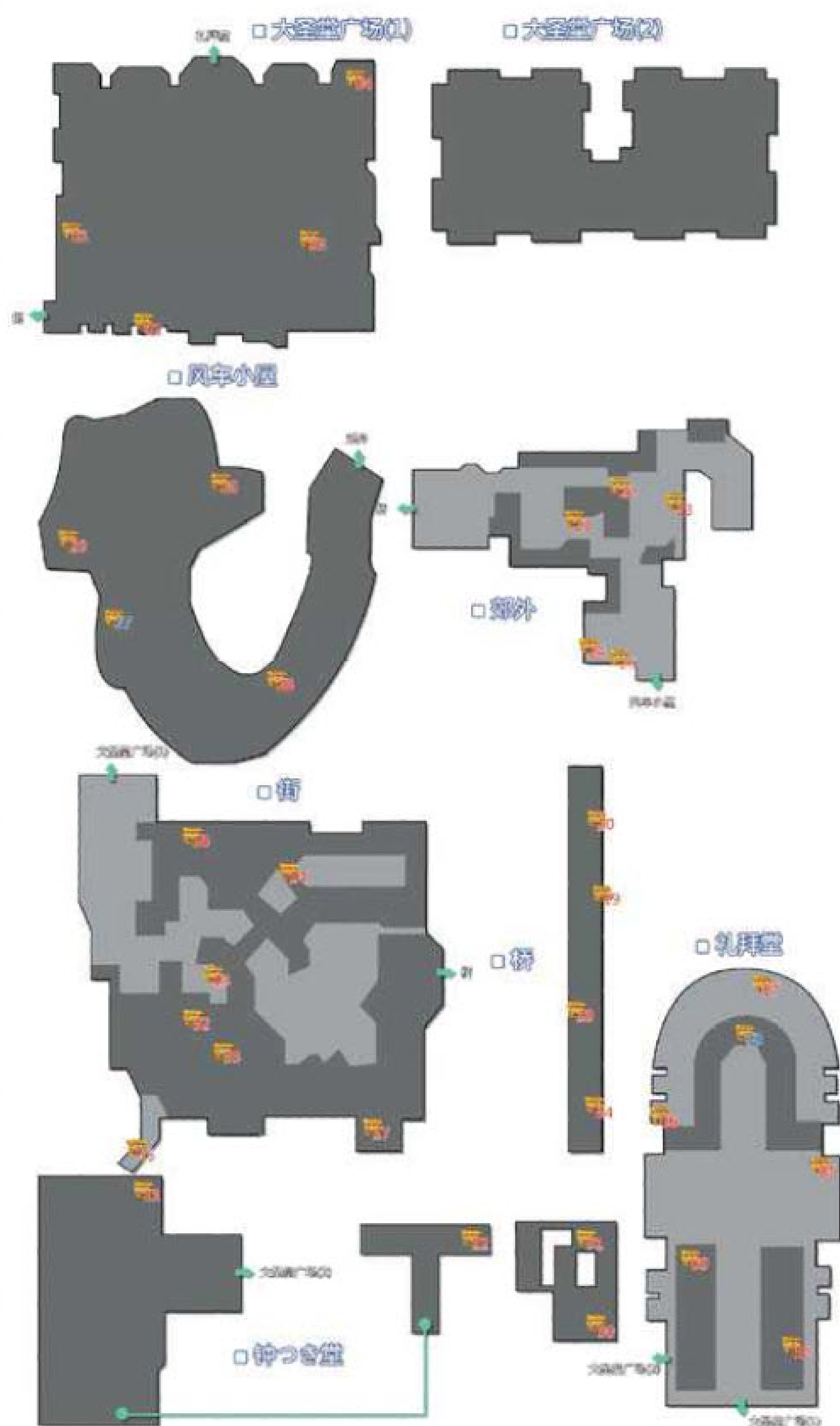


利库篇

利库的俯冲游戏略有难度，需要击倒ハチクイ-ン。刚开始玩家的攻击是无法命中敌人的，先耐心用Y键躲避攻击，待4只杂兵的攻击结束、出现准星标记后快速解决它们，BOSS额头的粉红色弱点就会暴露出来，此时冲上去猛砍就能造成极大伤害。本关若是分数不高的话往往是因为时间拖延太久，解决杂兵时一定要迅速，对BOSS连续猛攻够快的话一个回合就可以结束战斗。进入钟楼镇后利库帮吉普赛美女艾丝美拉达（エスメラルダ）解了围，往北前往礼拜堂，在北侧的石像前有一位青蛙王子，成功将其击倒就能获得“カエルおうじ”的配方，不过它的血量很高，建议以后再来挑战（没能成功击倒的话它会前往别处，再挑战时它的血量也不会回复）。上到楼顶的钟つき堂却空无一人，这里的大钟击打后会掉出坠落点数和金钱。

返回街区并由东侧的路口离开，在桥上会遭遇巨型食梦者バレットガゴイル，这里不需与其交战，躲避火球攻击的同时击破障碍，利用自由连贯行动迅速向北逃离即可，宝箱可以以后再来回收。到达郊外后BOSS依然紧追不舍，从东南的路口前往风车小屋就可以躲过追击了。剧情过后得到指令“ソニックスライド”，装备后可以在空中进行两段冲刺，配合本区域宝箱中利库专用的“クレセントスライド”，可以展开丰富的空中攻击。沿原路返回时注意回收沿途的宝箱，在大圣堂广场和礼拜堂先后触发剧情，前往大圣堂上层就将进入BOSS战。





BOSS バレットガゴイル

利库篇的バレットガゴイル是飞行形态，BOSS扔出的晶体在触碰到后会爆炸，连续发射的白色光弹因数量太多也无法都用防御挡下，停留在狭小的平台上作战对我方不利。由于大圣堂起火，利库跳到火海上后可以借着热气腾空，建议直接飞上空中与BOSS展开华丽的空战。保持距离并锁定视角的话，敌方的突进和出拳攻击看准时机按Y键就能避开，不过需要注意的是如若被它的尾巴抓到，则会被直接扔回大圣堂顶层。BOSS吐出的旋转火球追踪性能很好，但由于是单发，可以在平台上直接防御掉。利库的空中招式很强，冲刺后按A键使出的“クレセントスライド”就能造成连续有效的伤害，在发动双重连携、强化攻击威力后效果更是显著，BOSS在连续受伤后同样可以用真实变换操作给它造成巨大伤害。获胜后除了利库的HP最大值提升外，坠落奖励的种类也会增加，并能入手新键刃“ガーディアンベル”。

宝箱一览·钟楼镇（利库）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ポ-ション	18	バル-ン
2	コンペイトウ	19	ポ-ション
3	ガ-ドクッキ-	20	コンペイトウ2
4	バル-ン	21	ペイントガン・紫×10
5	ペイントガン・黄×10	22	コンペイトウ
6	モ-ニングベル	23	モ-ニングベル
7	跃动する幻想	24	ポ-ション
8	ファイラ	25	ガ-ドクッキ-
9	モ-ニングベル	26	ウォ-タ-バレル
10	ガ-ドクッキ-	27	クレセントスライド
11	モ-ニングベル	28	ガ-ドクッキ-
12	モ-ニングベル	29	レジストチョコ
13	モ-ニングベル	30	スペシャルケ-キ
14	マジックアイス	31	共鸣する幻想
15	レジストチョコ	32	ポ-ション
16	直向きな梦想	33	トレジャ-ゴ-グル
17	ウォ-タ-バレル	34	コンペイトウ



恶作剧乐园



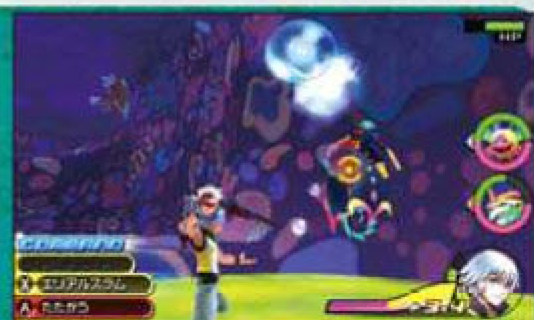
索拉篇

俯冲模式要求在1分45秒内触碰150个气球，气球上浮得很慢，前期单个出现时可以适当加速，毕竟气球不影响评价，待蓄满魔法槽后按下X键可以清掉大面积的气球群，建议保留到中后期再使用，以金评价过关可以得到“バル-ンラ”。踏入恶作剧乐园（プランクスタ-ズ・パラダイス）的大门后，索拉就遇见了正为担心盖比特（ゼペット）和匹诺曹（ピノキオ）父子而自言自语的吉米尼（ジミニ-）。本世界的真实变换需要点击下屏幕的水泡，令其向目标不断发射泡泡，成功后就能把敌人包在其中，角色踩着气泡可以把周围的敌人都卷入其中，随后按A键击破泡泡能给敌人造成伤害，或按B键则可利用泡泡进行“超级跳跃”。游园地西北的摩天轮上有两个座位藏有宝箱，不要错过，这里新出现的青蛙战士经常会用盾牌防御，火属性魔法是它们的弱点。在北侧的圆形小广场找到匹诺曹，不过他却是食梦者假扮的，全灭敌人后获得“オバケピエロ”的配方，索拉的HP最大值也得到提升。借助轨道到达高塔，不料这个匹诺曹又是假的。向北进入からくりトンネル，沿着狭长的过道从东北的路口前往サ-カス。救出匹诺曹后的强制战斗是没有圣灵辅助的，在蹦床上跳跃能令敌人浮空，进而创造攻击机会，全灭得人后获得“ハイジャンプ”，装备后能够跳得更高。原路返回からくりトンネル触

发剧情，蓝仙女出现后由东侧的出口前往岬（岬区域北侧的水潭中也可以见到青蛙王子）。接下来的路线是一本道，进入海中后跳跃高度会大大提升，同样下落的速度也会变慢，需要适应一下。沿着海流到达海の底，进入中央的巨大漩涡后便将迎来BOSS战。

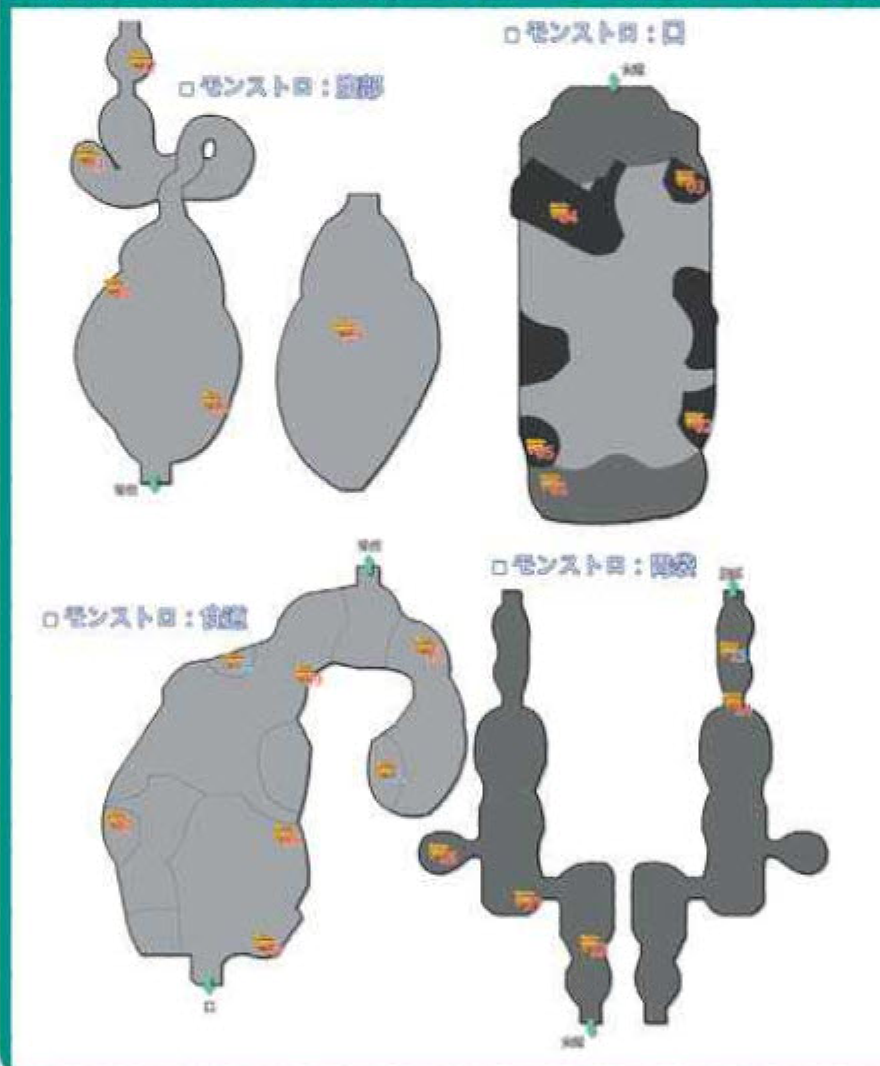


利库篇



利库的俯冲模式需要取得700分，初期会出现许多翻花绳的手，要寻找空隙从中穿过，后半程漂浮的杂物很多，要靠击倒敌人来积攒星星，连续圆环的阶段只要保持在中心就可以安全通过，不过全程基本没有回血道具，这点需要注意。

与モンストロ・口房间内的盖比特对话后往北深入，通过食道进入胃袋（食道西南上层的宝箱是オバケピエロ变化的）。剧情中找到了匹诺曹，而带走他的黑衣人竟然是利库的黑暗面。进入胃袋后攻击地面上的机关会让场景上下翻转，天花板上的宝箱需要凭此拿取。另外需要注意的是，掉落到胃酸中HP会徐徐减少。进入腹部后击打机关同样会令场景发生变化，继续往北就会进入BOSS战。



BOSS キンキンロブスタ

BOSS的体积巨大，大部分攻击为冰属性，我方可以提前装上火系的魔法与招式。双爪如风扇般旋转的突进攻击范围虽大但速度很慢，可以利用台阶的高低差回避；其喷射的冰球同样速度不快且会弹地一次，利用翻滚就能轻松避开。当BOSS缓缓飞起后绕到它侧方，待其一落地就跳到其头部边缘展开猛攻。平台两侧微微凸起的斜面也可以多加利用，通过自由连贯行动快速接近BOSS。不过在近身战时要小心对方的下压攻击，此招式伤害极大。当BOSS受到一定伤害后会进入头部发光的形态（周围场景变暗），攻击方式追加连续锤击地面的爪击、向前方喷射的冰壁，以及双爪喷射后再交叉的激光，前两招都可以用侧翻回避，后者则需看准时机原地起跳避开或是躲到台阶下方。由于BOSS经常飞在空中，一旦在正上方视角锁定就会被取消，因此本战也比较考验玩家调整视角的能力，需多利用下屏幕来判断敌人的位置。当BOSS的体力削减到一定程度后会触发事件，中央的冰块出现裂纹，靠近后连续攻击并使用真实变换操作，鲸鱼就会形成巨大的泡泡浮在空中。最后阶段在海上对BOSS展开追击，通过滑杆左右移动泡泡躲避攻击，直至靠近BOSS后按A键就可以结束战斗。获胜后索拉的指令装备上限增加1个，并得到新的键刃“フェリスギア”。

BOSS メラメラロブスタ

相较于索拉篇，利库方面的BOSS明显是火属性。向前方发射的火球会形成火焰壁缓缓移动，无论防御或躲避都不难化解；喷出的彩色方块会弹跳分散、且有爆炸效果，可以利用翻滚回避；双爪向正前方喷出的雾气有催眠效果，建议提前装备免疫能力；BOSS受到一定伤害后头部会发光（四周场景变暗），此时发射的绿色方块同样会爆炸且速度更快，建议向前翻滚在躲避的同时拉近距离；最危险的一招是前爪发光蓄力后放出的激光，此时BOSS会在场景中顺时针转3圈，要事先装备上索拉篇得到的“ハイジャンプ”，看准时机后跳起方可躲避（有些像跳绳的感觉）。虽然冰属性魔法对BOSS的伤害不错，但由于飞得太慢往往不容易命中，此战还是得拉近距离展开对攻。近身后BOSS的前爪攻击伤害不高且幅度很大，较容易提前判断并防御反击。BOSS不时会移动到天花板上展开攻击，场景两端各有一个上下倒转的机关可适当利用。获胜后利库的HP最大值提升，并得到新的键刃“オーシャンレイジ”。

宝箱一览・恶作剧乐园（索拉）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ハイポーション	17	マジックアイス2
2	バルーン	18	ウォーターバレル
3	レジストチョコ2	19	オールキュア
4	ペイントガン・黄×10	20	ペイントガン・水色×10
5	マジックアイス2	21	羽ばたける梦想
6	モーニングベル	22	ゼログラビデ
7	ブリザラ	23	跃动する空想
8	ガードクッキー2	24	スペシャルケーキ
9	レジストチョコ2	25	タツホースのレシピ
10	モーニングベル	26	トレジャーゴーグル
11	ハイポーション	27	ガードクッキー2
12	コンペイトウ2	28	トレジャーゴーグル
13	バルーン	29	温柔なる梦想
14	跃动する空想	30	スペシャルケーキ
15	モーニングベル	31	エリアルスラム
16	ハイポーション	–	–

宝箱一览・恶作剧乐园（利库）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ハイポーション	12	ガードクッキー2
2	ペイントガン・青×10	13	ハイポーション
3	バルーン	14	コンペイトウ2
4	オールキュア	15	マグネクラッシュ
5	マジックアイス2	16	モーニングベル
6	ハイポーション	17	レジストチョコ2
7	ガードクッキー2	18	コンペイトウ2
8	カエルソルジャーのレシピ	19	スペシャルケーキ
9	トレジャーゴーグル	20	オールキュア
10	疑惑の梦想	21	ウォーターバレル
11	ミニマム	22	モーニングベル

电子网络

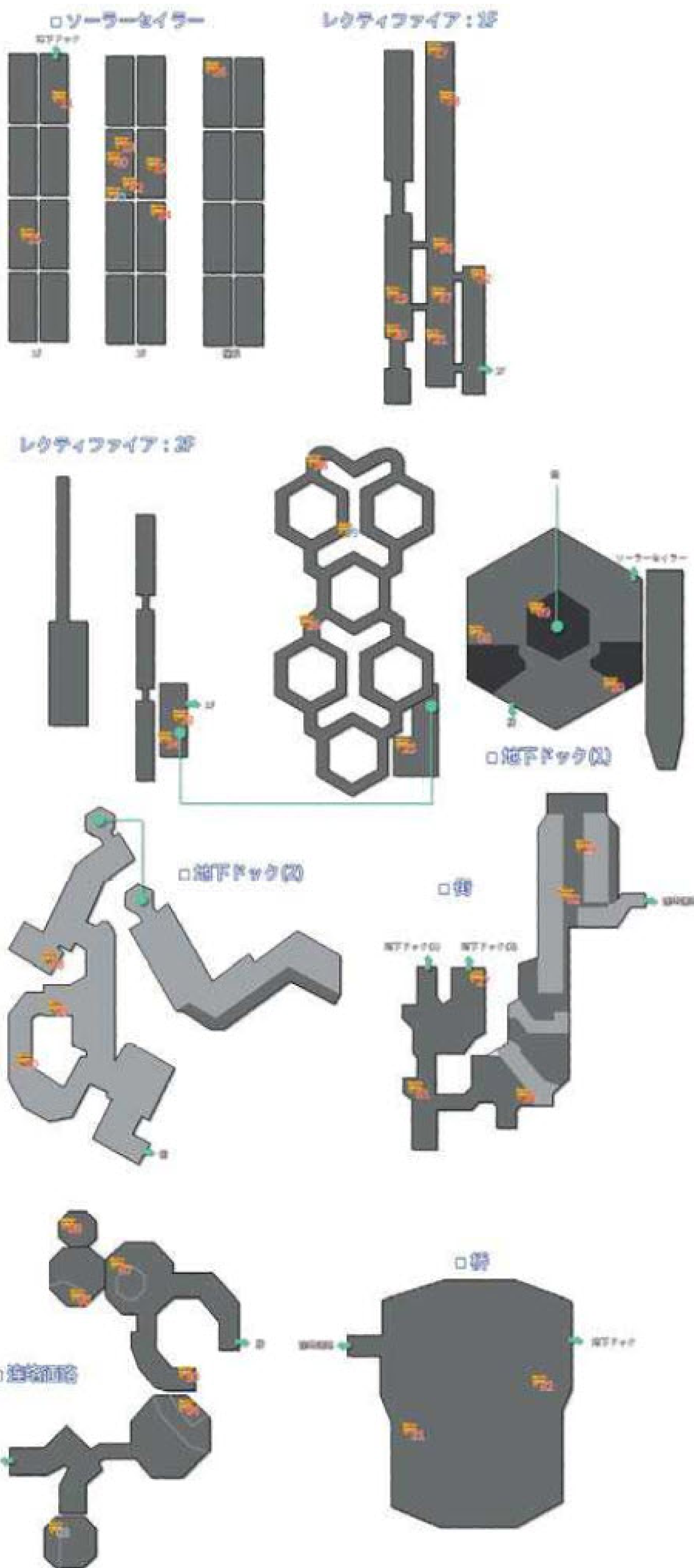
索拉篇



惯例的俯冲模式中需要击倒イカゲソード，BOSS的弱点是头上两个圆形的粉色核心，一开始由于距离较远，先用Y键回避其各种攻击，当其触手卡在左右两侧，吐出圆形激光时就是攻击的时机，此时应按住B键减速，慢慢拉近距离，待激光效果一停就迅速突击、打爆弱点，反复两次后就可以顺利过关，获得金评价还能得到“トレジャーゴーグル”。电子网络（ザ·グリッド）的世界极具科技感，而索拉的服装也变得非常前卫。甲虫和蜗牛型敌人都有坚硬的外壳，不妨利用魔法或自由连贯行动突破其防御。本世界的真实变换操作是点击触控屏上发光的单词，成功后根据破解代码的不同，后续的效果也有所差异。向东北追着大型飞行装置到达连络通路后发生剧情，随后向东北的出口逃离，沿路的人型卫兵攻击力不弱，建议防御住攻击、造成其硬直后再进行反击。会发射激光的大型飞行器，可以上前按X+A键，用“Transport”代码成功破解后其就会停止运作并为我方所用了。

逃到桥上后发生剧情，与凯文（ケヴィン）、萨姆（サム）和库欧拉（クオラ）相遇，得到的“リベンジラッシュ”为反击技，在防御成功的瞬间按A即可发动。利用东侧的机器，途径地下ドック进入ソーラーセイラー，车内共分为三层，每层都有8节车厢，结构较为复杂，但宝物也很丰厚。在有向上箭头标志的地方可以跳到上层，对着墙上的炮台使用真实变换破解代码后，墙壁就会碎裂并出现新的道路。下车后来到レクティファイア·1F，由东南的路口前往2F区域，上层有不少墙壁挡路，只能利用破解后的飞行器进行区域移动，借此来拿取北侧的宝箱。从存档点边的电梯离开就要展开BOSS战。





BOSS リンズラー

BOSS身形不大且移动极快，远距离时会扔出手中的两个圆盘展开攻击，而且并非只有前方飞来的一种方式，从后方飞回时同样有伤害判定，飞行线路诡异不太容易防御。既然敌方是以投掷物的攻击方式为主，我方就得以埋身战来制造机会。不过不要主动进攻，因为BOSS的防反威力也很强劲。建议在近身后用Y键防御住BOSS的体术，成功后立刻用反击技追打，这样可以安全地对其造成伤害。但不要连按Y键，因为场地略有失重，被打中的话会身时浮在空中容易被继续追打。在场地的反重力装置启动后，双方会强制飞到天花板上战斗，↑、↓的操作与平时是反的，需要尽快适应，不过此时也是发动连携攻击的好时机。当反重力效果停止后，BOSS落下的时候是有攻击判定的，注意翻滚回避。此战建议以稳妥为主，抓住每一次反击机会，如果没有回复时无敌的强化能力“リーフベール”的话，就要抓住重力反转时短暂的空隙补血。若是能打出真实变换的图标，用“Disc_Jammer”代码可以令其在一定时间内无法使用手中的圆盘。获胜后索拉的HP最大值提升，坠落奖励的种类也会增加，并得到新键刃“デュアルディスク”。



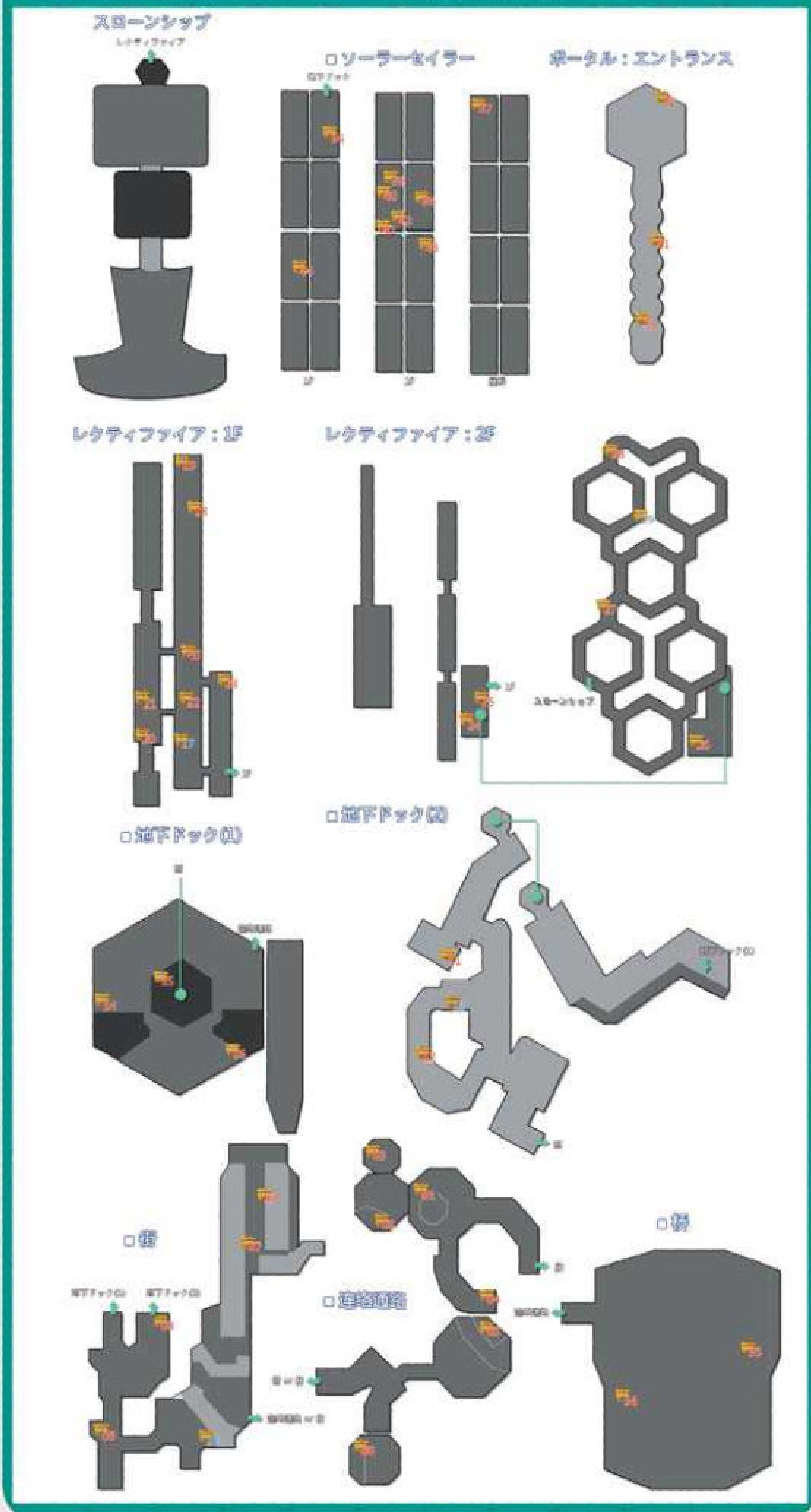
宝箱一览·电子网络（索拉）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ポーション	22	ハイポーション
2	ウォーターバレル	23	ペイントガン・緑×10
3	サークルレイド	24	マジックアイス
4	コンペイトウ	25	ポーション
5	ポーション	26	モーニングベル
6	スペシャルケーキ	27	モーニングベル
7	加速する幻想	28	憧める空想
8	バルーン	29	レジストチョコ2
9	モーニングベル	30	共鳴する幻想
10	オールキュア	31	レジストチョコ
11	コンペイトウ2	32	モーニングベル
12	ハイポーション	33	タカイーグルのレシピ
13	オールキュア	34	トレジャーゴーグル
14	バルーン	35	ペイントガン・黒×10
15	不思议な幻想	36	ポーション
16	トレジャーゴーグル	37	羽ばたける梦想
17	マジックアイス2	38	ガードクッキー2
18	モーニングベル	39	ヤギサイパーのレシピ
19	ガードクッキー	40	ウォーターバレル
20	オールキュア	41	バルーンラ
21	マジックアイス	42	加速する幻想

利库篇

俯冲模式的过关条件为1分15秒内获得1点奖励，场景中除了补血道具就是大量的障碍物，在飞行中要避免被撞到而浪费时间，只要能顺利到达底层，在终点前的正中央就会出现奖励星星了。利库被人强制带到赛场后要进行一个驾驶机车的小游戏，下屏幕可以看到赛场的情况。按Y键可切换攻击方式，按A键为向前方射击，向后的攻击无需按键，只要让残影命中敌人即可。其他选手的攻击方式也是一样的，被对手赶超到前面时可以利用侧向移动+B键的跳跃躲过残影攻击。前方还会不时有大型机械发射激光，注意进行躲避，这一阶段的重点是保证自身的血量。跑完两圈后BOSS登场，它从后方追上来时攻击不要贪多，差不多就往侧面移动，否则会被撞上；当其移动到正面后，尽量保持位于其斜前方进行射击，这样较容易躲开各种攻击。任务结束后利库的HP最大值得到提升。

随后与萨姆一同行动，向西通过连络通路前往街区。发生剧情后被食梦者包围，全灭敌人后利库的指令装备上限增加1个。回想剧情结束后由存档点向北前往地下ドック（往南则能回去进行赛车游戏，并赢得一些奖励品），这里的宝箱中可以拿到利库的专用反击技“リベンジオ-ラ”，上锁的电子门则需在破解开关时输入“Unlock”才能开启。乘坐电梯向下后破解两个炮塔，使其爆炸后玻璃就会碎裂，利库也得以搭乘ソ-ラ-セイラ-。剧情过后直接到达レクティファイア・1F，建议不要与沿路的人型卫兵做过多纠缠，直接由东南的路口前往2F。一路沿楼梯上行，搭乘存档点边的电梯到达スロ-ンシップ一路向南就会发生剧情，救出库欧拉后众人一同前往ポ-タル・エントランス。这一区域有三座炮塔，建议先冲到炮塔背面进行破解后再开战，继续往北就会进入BOSS战。



BOSS エレカマキリ

螳螂形态的BOSS放出的圆环飞行速度非常快，看到它起手后就要立刻按下Y键防御。BOSS跳起后投掷的大量飞弹在地面上会腾起蓝色火焰，触碰到后仍有爆炸效果，需要小心。其实エレカマキリ不难对付，利用好圆形平台最外圈的轨道，发动自由连贯行动后的瞬移攻击，既可以躲开大部分飞行道具，同时又可以对BOSS造成打击。只不过当BOSS抢占该轨道的时候一定要立刻向内侧移动，若是被它身后的残影碰到伤害极大。在BOSS受到一定伤害后会全身短路陷入硬直状态，此时若放任不管，一段时间后它的HP就会回复，应果断上前发动真实变换，用“Energy_Jammer”代码从内部对其造成重创。当BOSS的HP耗尽后仍需用破解代码给其致命一击，获胜后利库的HP最大值提升，且得到新的键刃“デュアルディスク”。

宝箱一览・电子网络（利库）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ポーション	24	直向きな幻想
2	スペシャルケーキ	25	モーニングベル
3	マジックアイス2	26	ポーション
4	直向きな梦想	27	コンペイトウ2
5	ガードクッキー	28	レジストチョコ2
6	不思议な幻想	29	グラビデストライク
7	加速する幻想	30	ハイポーション
8	コンペイトウ	31	モーニングベル
9	ポーション	32	ペイントガン・黒×10
10	サンダラ	33	モーニングベル
11	ガードクッキー	34	オールキュア
12	コンペイトウ2	35	ウォーターバレル
13	リベンジオーラ	36	オールキュア
14	バルーン	37	トレジャーゴーグル
15	ポーション	38	ハイポーション
16	モーニングベル	39	モーニングベル
17	ガンミフクロウのレシピ	40	スペシャルケーキ
18	ハイポーション	41	ガードクッキー2
19	バルーン	42	不思议な幻想
20	ガードクッキー2	43	ペイントガン・白×10
21	オールキュア	44	愘める空想
22	加速する幻想	45	レジストチョコ
23	ポーション	-	-

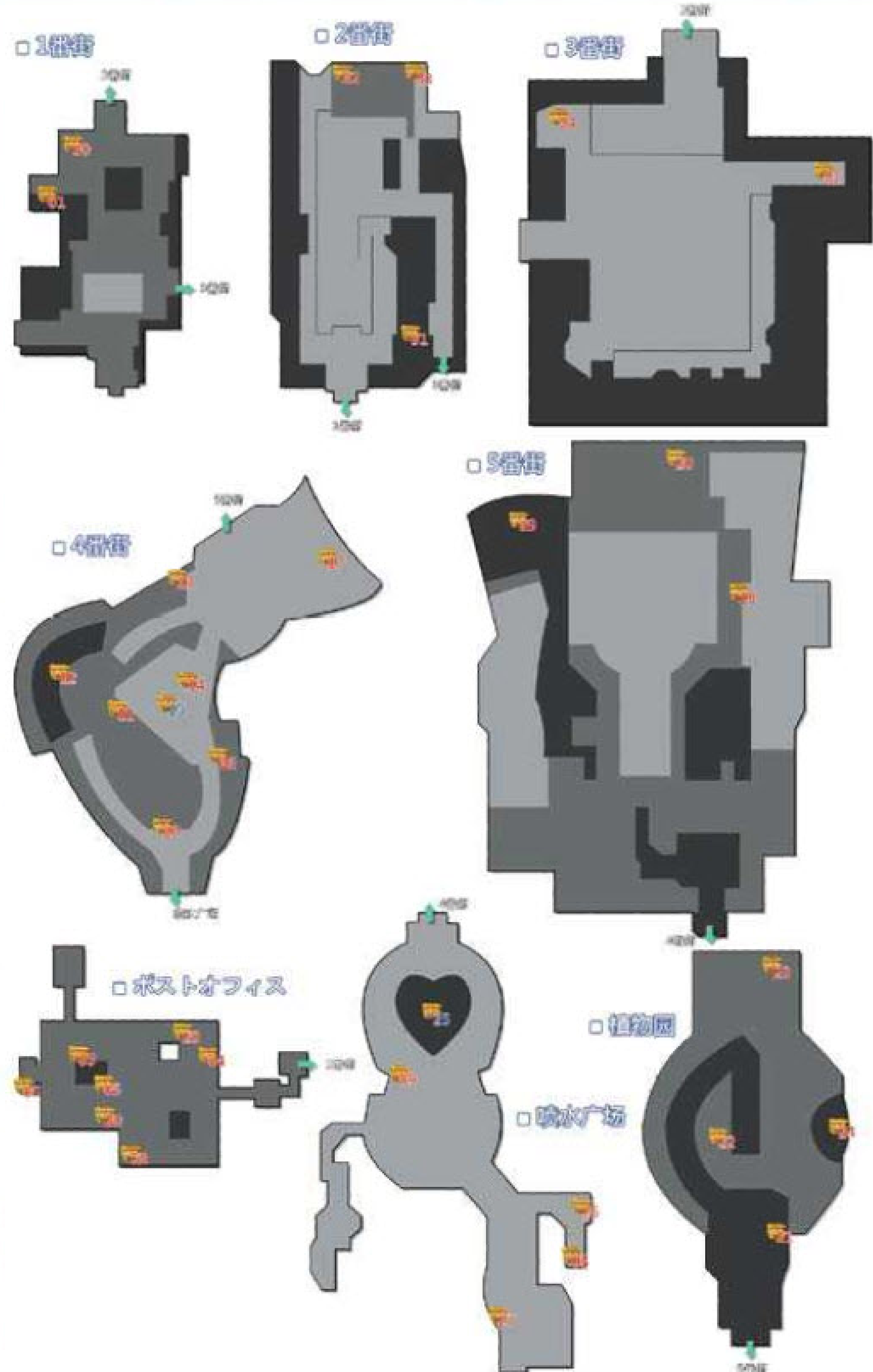


特朗弗斯镇

索拉篇

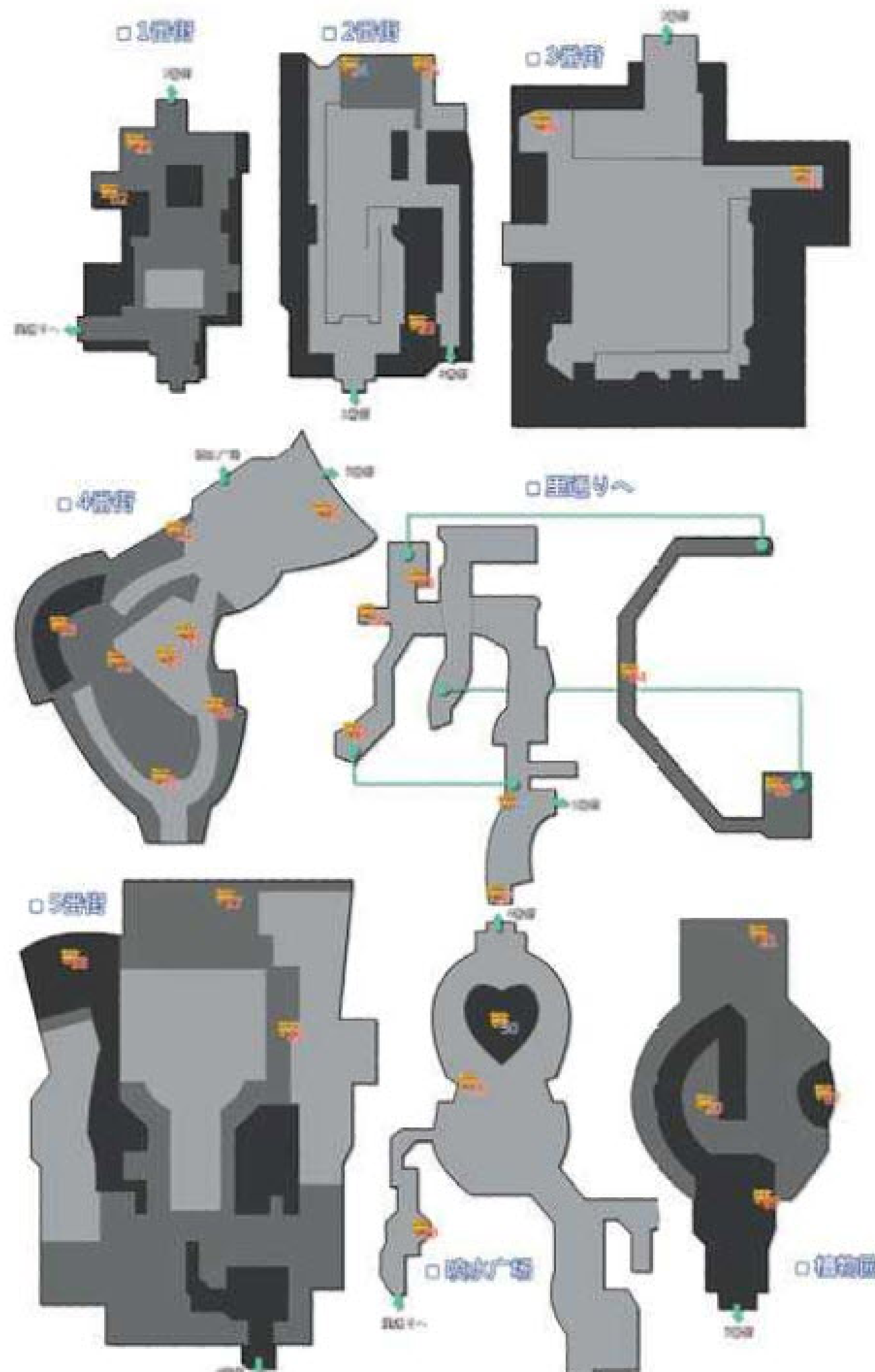
两人把前三个世界全部完成后，需要重返特朗弗斯镇，这里的地图和宝箱照旧，但会出现新型的食梦者，原本的敌人也有所强化。索拉与约书亚在5番街对话后，前往喷水广场对付大群食梦者，雷属性的イダテンキリン攻击威力不弱，不可大意。获胜后得到的“スピンスライド”是索拉专用的空中指令。在3番街追上食梦者后，要与先前遇到过的BOSS——ハコザル、バレットガゴイル、メラメラロブスタ依次交手，打法不变就不再重复说明了。由于是三连战，且场地狭小，故难度不低，玩家要提前准备好回复手段，场景周围的真实变换道具也可以合理利用。获胜后得到索拉的HP最大值提升、坠落奖励种类增加，并获得新键刃“トドメナックル”。





利库篇

利库方面的流程也不长，与约书亚对话后同样是前往喷水广场，追着逃走的食梦者返回里通り。到达东侧后要与6只ツノケラトプス开战，敌人的攻击威力很高，被连续命中的话非常危险，建议多用反击技，或尝试用“ゼログラビラ”令敌人漂浮后再各个击破。全灭敌人后利库的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并得到“ツノケラトプス”的配方。继续追入3番街，剧情过后直接得到新键刃“トドメナックル”。



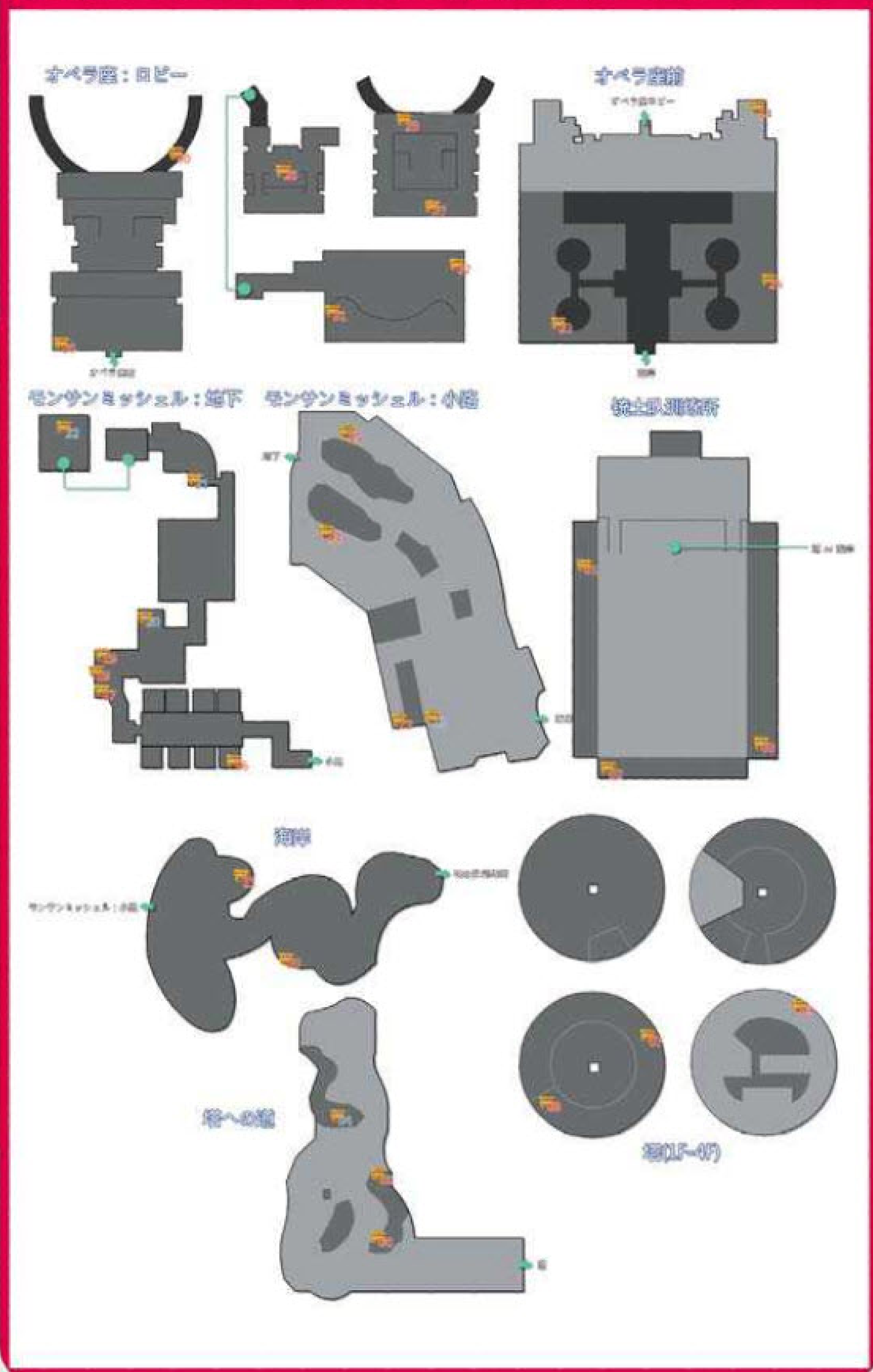
火枪手国度

索拉篇

进入火枪手国度（カントリー・オブ・ザ・マスケティア）的俯冲模式需要获得500分，场景中会漂浮着许多漫画书页，除了击倒敌人外，攻击游离在外的漫画台词也能得到星星奖励，后期大型敌人出现时可以用魔法一次性解决，以金评价过关则能获得“ゼログラビガ”。米奇（ミッキ-）、唐纳德（ドナルド）和高飞（グ-フィ-）这三个火枪手在食梦者面前分崩离析，随后是一场强制战斗，本世界的真实变换是将敌人封入漫画书页中，按照下屏提示点击或滑动就能触发大爆炸。与米奇对话选择“行こう！”进入护卫米妮（ミニ-）公主的任务，面对从后追来的恐龙型食梦者，除了待它近身后展开攻

击外，还可以看准时机按Y键将其喷出的火炎弹回去。战斗中除了注意自己的血量外，还要关注左上方马车受到的伤害量。建议战前换上冰、火属性的魔法，交替进行远程攻击，等其靠近后用猛攻打退，获胜后就能得到“ボウクンレックス”的配方。

跌落马车后向东南进入塔内，沿着旋转的楼梯向上行的时候小心别被上层丢下来的木桶砸到。在塔顶击倒ビ－グル・ボ－イズ三人组后，成功救出公主。剧情过后调查大门选择“海岸へ向こう”可以搭乘马车到达全新的区域，随后在西边渡口乘船前往モンサンミッシェル・小路。进入地下道后这里有部分牢门是可以打碎的，在北侧的房间遭遇大批象型食梦者，踩到喷出的水柱上可以快速发动自由连贯攻击，清光敌人后得到“スライドロ－ル”。剧情过后救出水牢中的米奇，搭乘马车前往オペラ座，并在最深处展开BOSS战。



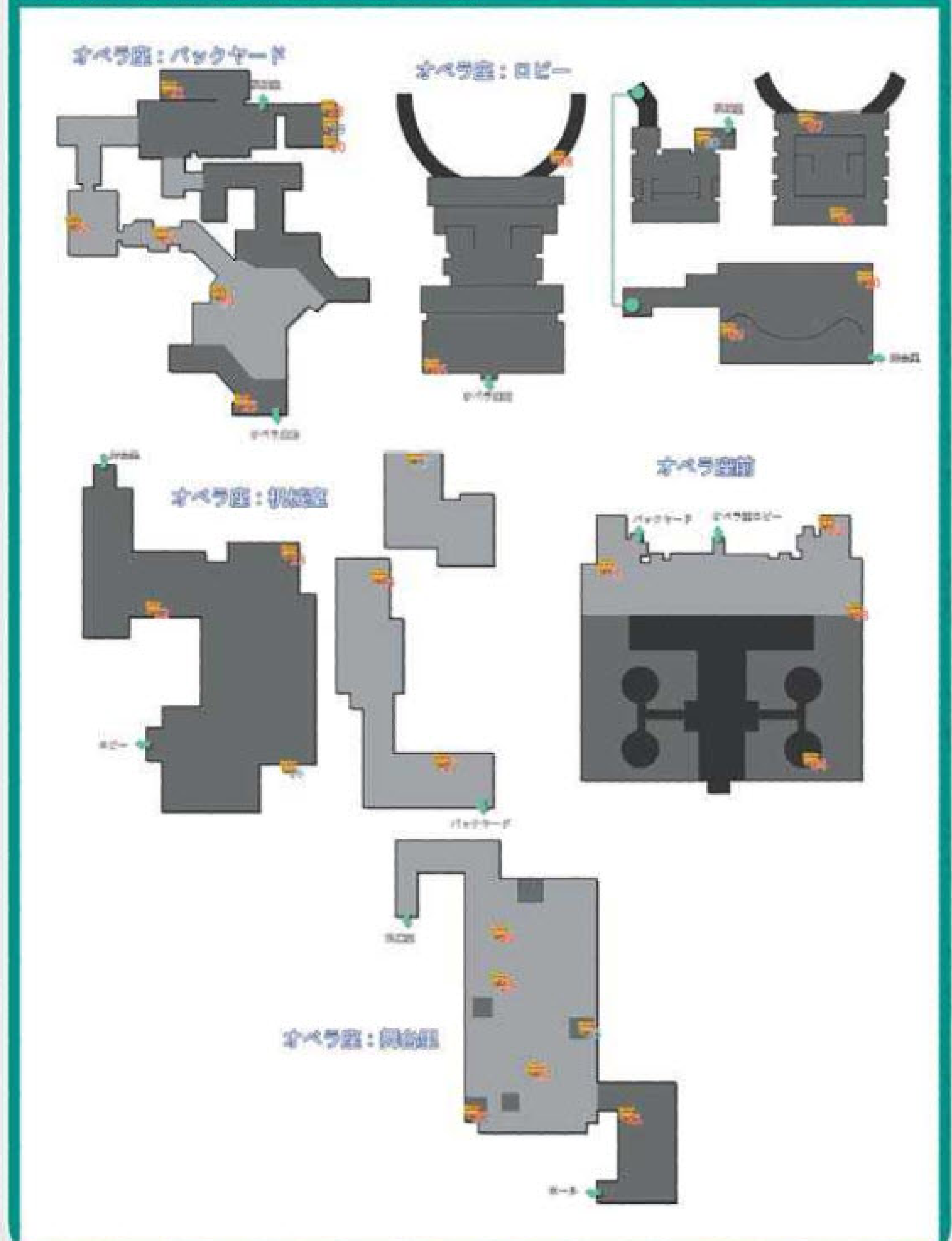
宝箱一览・火枪手国度（索拉）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ペイントガン・水色×10	17	ウォ－タ－バレル
2	マジックアイス2	18	スペシャルケ－キ
3	メガポ－ション	19	加速する空想
4	ファイガ	20	ソニックレイヴ
5	ガ－ドクッキ－2	21	カエルシェフのレシピ
6	ドリ－ムキャンディ	22	トルネドストライク
7	モ－ニングベル	23	ハイポ－ション
8	トレジャ－ゴ－グル	24	モ－ニングベル
9	マジックアイス2	25	レジストチョコ2
10	ペイントガン・青×10	26	コンペイトウ2
11	ドリ－ムキャンディ－	27	メガポ－ション
12	加速する梦想	28	ハイポ－ション
13	スパ－クガ	29	レジストチョコ2
14	ハイポ－ション	30	マジックアイス3
15	スペシャルケ－キ	31	共鸣する空想
16	レジストチョコ3	32	コンペイトウ3



利库篇

利库方面的俯冲模式要迎战イカゲソ－ド，第一形态的打法跟之前索拉遇到它时相比基本没有变化，击碎头顶的两个弱点后BOSS进入第二形态，其蓄力后放出的大范围激光可以躲在漂浮的岩石后面来回避，其他攻势连按Y键就可以化解，4个弱点在张开的尾部内侧。刚踏入城镇就看到鬼鬼祟祟的彼特（ピ－ト），进入オペラ座・ロビ－后沿西北的道路到达ホ－ル触发剧情。随后向东南行，在舞台里发现被关押的米妮公主。剧情过后直接到达机械室，优先破坏散发出毒气的紫瓶，击碎中央的木板后可以发现隐藏的机关（其他位置的两处墙壁击碎后能发现宝箱），按着箭头指示方向使用自由连贯行动在上面旋转，就能令升降台下降。将ビ－グル・ボ－イズ击倒后由西南前往バックヤ－ド。在这一区域挂服装的壁橱以及能击碎的木门后，可以找到另外两名ビ－グル・ボ－イズ，尽数击倒便能拿到“舞台装置”（存档点边的水管也可以击破，后面暗藏三个宝箱），剧情后直接进入BOSS战。



BOSS ピ－ト&ビ－グル・ボ－イズ

ピ－ト一开始只会呆在舞台高处，间或向下投掷炸弹，不过威胁不大，玩家可以专心对付三个小弟。ビ－グル・ボ－イズ的出剑速度很快，被多人包夹时不妨多利用防御反击来稳妥地造成伤害，将小弟的体力槽打完后还得用真实变换操作来触发剧情。解决完杂鱼后ピ－ト便跳下台，他身大体沉，投掷炸弹的攻击发招很慢，较容易躲避，不过击剑的速度和攻击范围都比小弟高出一筹。当BOSS跳到布景后方，舞台上会出现太阳和月亮来回摆动，此时躲到舞台一侧的红色幕布边就可以全数回避。各种异常状态对BOSS也颇为有效，不妨选择有附加状态效果的招式或圣灵来迎战，削减完BOSS的体力槽后同样需要用真实变换操作来了结。获胜后索拉的指令装备上限增加1个，并得到新的键刃“オ－ルフォ－ワン”。

BOSS アナモグラ-

后台的区域较大，形似鼹鼠的BOSS也走位飘忽，要多利用下屏幕确认BOSS在钻地后的出现位置。BOSS的攻击方式是投掷各种飞行道具，大多都不难躲避，惟有萝卜形状的导弹有跟踪效果，建议在蹬墙后用自由连贯攻击打掉。BOSS在受到的一定伤害后会分成六只爪子在地图各处游走，靠近后会展开爪击、威力不弱，受到几只爪子包围的话很容易被秒杀，不妨用火或冰属性的魔法从远距离安全解决。将六只爪子尽数击破BOSS就会现出头部，还是以萝卜导弹为主要攻击手段，玩家只需重复之前的战术即可。获胜后利库的HP最大值提升，获得“シャドウスライド”、“シャドウストライク”以及新的键刃“オールフォーワン”。

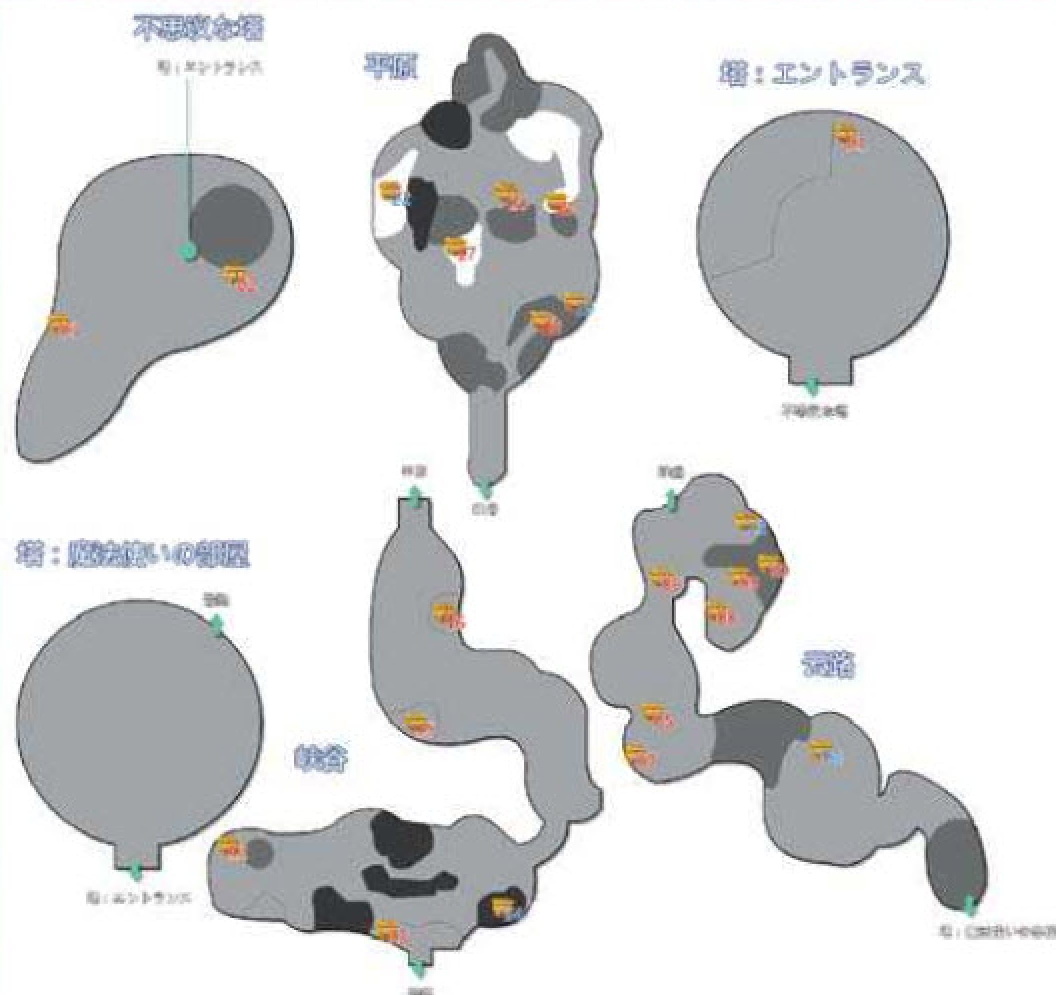
宝箱一览·火枪手国度（利库）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ハイポーション	17	ハラグチアヒルのレシピ
2	ドリームキャンディ	18	モーニングベル
3	ガードクッキー2	19	ストップ
4	オールキュア	20	コンペイトウ3
5	コンペイトウ2	21	トレジャーゴーグル
6	ウォーターバレル	22	加速する梦想
7	メガポーション	23	先锐なる梦想
8	スペシャルケーキ	24	ハイポーション
9	バルーン	25	ガードクッキー3
10	コンペイトウ2	26	ハサミクワガタのレシピ
11	メガポーション	27	加速する梦想
12	ハイポーション	28	モーニングベル
13	モーニングベル	29	ドリームキャンディ
14	マジックアイス2	30	スペシャルケーキ
15	メガポーション	31	シャドウブレイカー
16	ブリザガ	–	–

魔术交响

索拉篇

魔术交响（シンフォニー・オブ・ソーサリー）世界的俯冲模式过关条件为“1分25秒内获得900分”，初期只有部分花朵可以攻击，在大量乐谱间穿行时沿着星星组成的圆环顺时针走可以安全通过，中期使用魔法攻击敌人的同时注意要积极移动回避，以金评价过关能得到“加速する梦想”。乐谱所散发出的黑暗力量令米奇深陷其中，本世界的真实变换是根据提示点击或拖动音符，与大多数触摸操作的音乐游戏类似，成功后甚至能令场景发生变化，本世界中需要频繁地用它来解谜。调查乐谱后进入美丽的云路，对着高台上的乐符使用真实变换操作，成功后就会出现彩虹桥，云彩上宝箱中的“グライド”能让索拉在按住B键的情况下进行滑翔。向北进入峡谷后这里大部分区域都有向上的气流（注意碰到高处的雷电是会受伤的），需要先到西侧发动真实变换操作才能令气流消失，进而前往谷底。在平原地区同样需要在中央偏东的平台找到乐符发动真实变换，才能拨云见日、令狂风暴雨停歇。到达最北的山崖上发现乐谱，剧情后得到“ダブルスライド”。再次调查魔法使いの部屋内左侧的乐谱后进入BOSS战。



BOSS スペルカン

一开始的追逐战强制在轨道上展开，BOSS发射连续的光弹时不断按Y键冲刺或按B键跳起来即可回避，而黑色的石块则需提前跳起，否则伤害极大。追上BOSS后触发剧情，双方掉落到平地上继续对峙。离BOSS较远时它会连续发射星星攻击，近身后则会挥舞光剑。BOSS在受到一定伤害后会招出小怪，推荐优先将这些会用魔法攻击的扫帚击倒。当BOSS召唤陨石从天而降时（天空会变黑），可以躲在漂浮的石块下。由于只有此时能给BOSS造成重创，因此建议近身缠斗、主动攻击，BOSS瞬移后利用自由连贯行动快速跟进。在给其造成一定伤害后，BOSS又会回到轨道上，只要再重复最初的打法即可。获胜后索拉的HP最大值提升，坠落奖励的种类也会增加，并得到新的键刃“ファンタジーノーツ”。

宝箱一览·魔术交响（索拉）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ドリームキャンディ	12	マジックアイス3
2	エリクサー	13	メガポーション
3	レジストチョコ3	14	トルネド
4	グライド	15	スペシャルケーキ
5	マジックアイス3	16	猛る梦想
6	猛る梦想	17	レジストチョコ3
7	トレジャーゴーグル	18	大いなる梦想
8	エリクサー	19	エレキユニコーンのレシピ
9	ペイントガン・白×10	20	メガポーション
10	メガポーション	21	オールキュア
11	レインボウインド	22	トリプルプラズマ

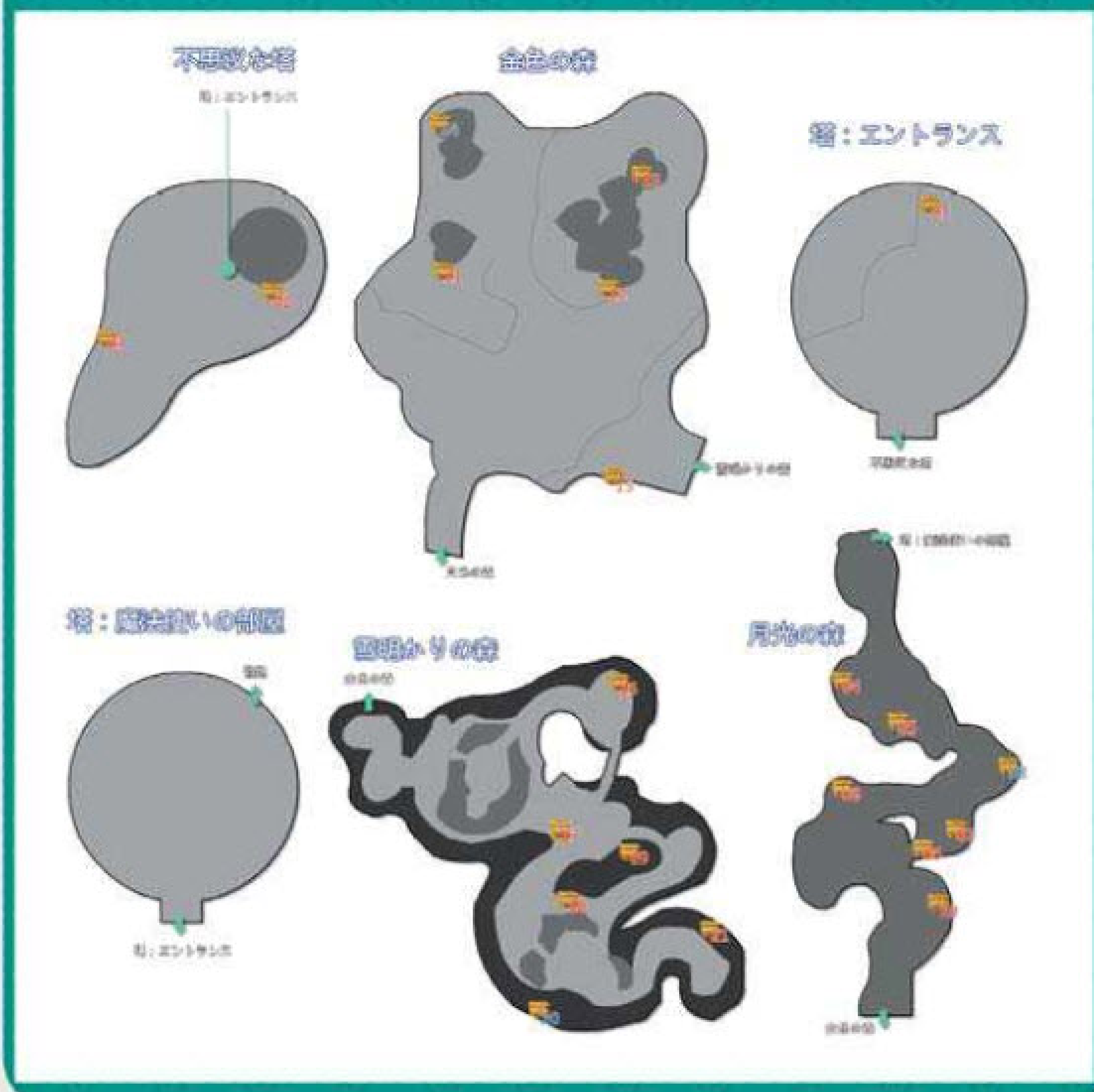




利库篇

利库的俯冲模式是在1分20秒内击倒30只敌人，中期敌人不多时建议适当按A键加速节省时间，后期面对大量蝙蝠直接用X键的魔法就可以快速击破。调查乐谱后进入月光の森，对乐符使用真实变换操作，可以让花苞绽放成为立足的平台（月光之森西南也有机会遇到青蛙王子）。在金色の森对中央平台上的乐符进行真实变换操作，便能令树叶伸展，进而前往东南的路口。在雪明かりの森湖中央的音符处发动真实变换，令突破风雪的滑道出现。一路前往东南的乐谱处后发生剧情，坠入深渊的利库需要迎战BOSS——チェルナボ-グ。



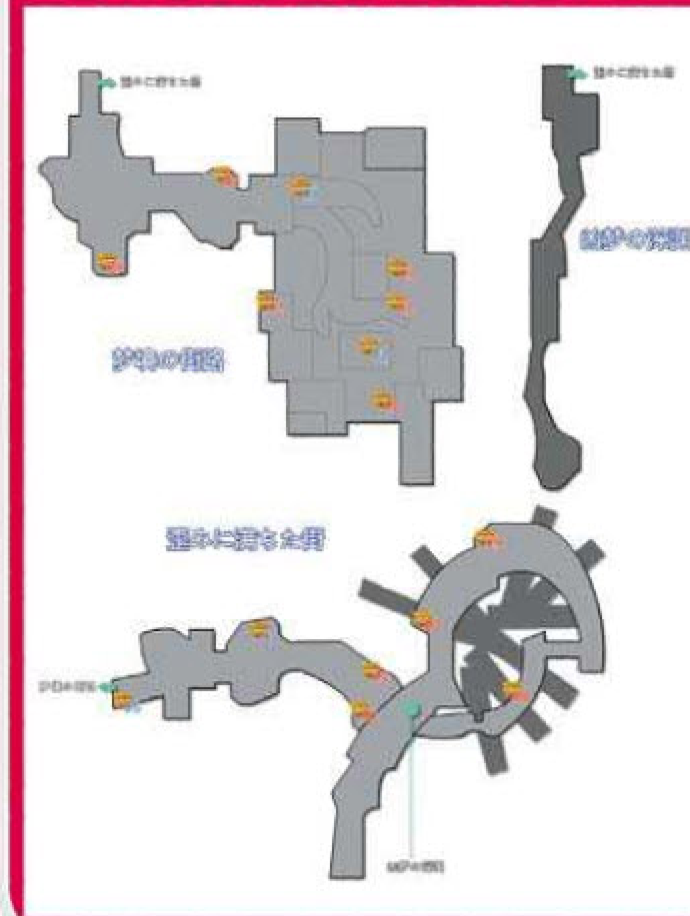


不存在的世界



索拉篇

终于到了最后的舞台——不存在的世界（存在しなかった世界），索拉的俯冲模式需击倒ハチクイ-ン，初期的打法与之前一致，待清空BOSS的血槽后它会露出背上的三个新弱点，抓紧时间将其尽数破坏即可。以金评价过关能得到"メテオ"，剧情过后索拉强制坠入梦中。本世界的真实变换是在3次以内用触控笔划断锁链上的白色亮点，找准其移动规律一次砍碎多个，成功后索拉就会与利库超越时空发动合体技。在最后的迷宫中，敌人多为大批出现，合理利用有无敌时间且威力巨大的真实变换才能化险为夷，而使用带有沉睡、失重等特殊效果的指令也可以降低威胁。梦境の街路有几处建筑是可以用真实变换破坏的，从西北的路口进入歪みに满ちた街。一路破坏建筑前进，空中坠落的巨大建筑也可以用真实变换破坏的，到达凶梦の深渊后就要迎来BOSS战。



BOSS チェルナボ-グ

本次BOSS战是一场空中战，操作与俯冲模式基本一致，打法非常简单——一路躲避各种飞行道具，不断向BOSS靠近。BOSS的攻击方式有火柱、火球和恶灵，前者利用滑杆侧移就可以避开，后两招则需看准时间按Y键躲避，否则被恶灵纠缠住的话HP会徐徐减少。在场景中固定的火球群边会出现补血道具，有需要的话就别错过了。靠近BOSS后按A键攻击能直接削减它一条血槽，然后被甩到远处，之后再重复之前的战术即可。攻击三次即可获胜，利库的HP最大值提升、指令装备上限增加1个，并得到新的键刃"ファンタジ-ノ-ツ"。

BOSS ゼムナス

战斗开始后BOSS会先用翻滚的建筑展开攻击，注意寻找缝隙回避。由于战斗中ゼムナス会保持不断的瞬移，行踪飘忽不定，建议以防守反击的战术来与BOSS进行持久战。近身并成功防住对方的拳脚或光剑攻击时的反击不要贪多，见好就收，以稳妥为本。当BOSS利用黑色的屏障制造出封闭的空间关住玩家时，要立刻连续跳跃从上方的缺口离开，否则在屏障内我方是无法防御的。当BOSS绕着玩家快速移动并发射出一系列红色光弹时无需心慌，只要原地跳跃就可以尽数避开。随着时间的推移，BOSS被反击时的硬直时间会延长，此时就可以追加一些大威力的招式来快速削减其体力了。

当BOSS受到一定伤害后会触发剧情，远离平台并不断掷建筑物，靠近他后索拉会被打飞到空中。对着飞来的建筑使用真实变换操作将其砍碎，成功后战斗就会进入第二阶段。追着BOSS来到下一个平台后打法并没有变化，继续防反就可以取胜。击倒对方后索拉的HP最大值提升，视角强制切换到利库方面，且直到通关前都不会再发生坠落。

宝箱一览・魔术交响（利库）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ウォ-タ-バレル	12	ペイントガン・赤×10
2	ドリ-ムキャンディ	13	猛る梦想
3	スペシャルケ-キ	14	リュウドラゴンのレシピ
4	ガ-ドクッキ-3	15	メガポ-ション
5	メガポ-ション	16	レジストチョコ3
6	コンペイトウ3	17	共鸣する空想
7	猛る空想	18	トレジャ-ゴ-グル
8	ゼログラビガン	19	マジックアイス3
9	モ-ニングベル	20	アイスパラ-ジュ
10	ペイントガン・绿×10	21	コンペイトウ3
11	エリクサ-	–	–

宝箱一览・不存在的世界（索拉）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ガ-ドクッキ-3	9	不思议な梦想
2	ホ-リ-ライズ	10	マジックアイス3
3	ドラゴンモドキのレシピ	11	共鸣する梦想
4	エリクサ-	12	凶暴な梦想
5	ドリ-ムキャンディ	13	ウォ-タ-バレル
6	レジストチョコ3	14	エリクサ-
7	ラストアルカナム	15	ガ-ドクッキ-3
8	コンペイトウ3	–	–

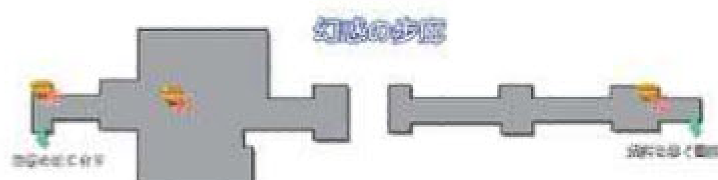


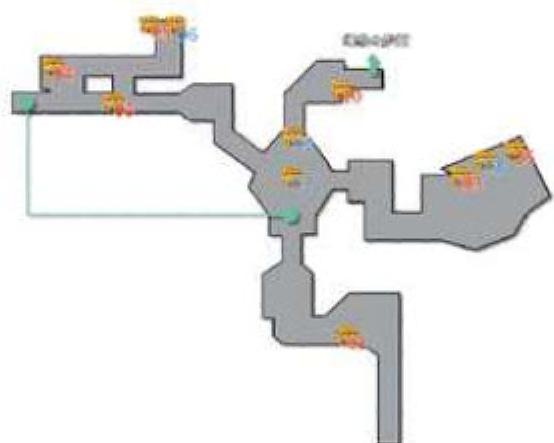
利库篇

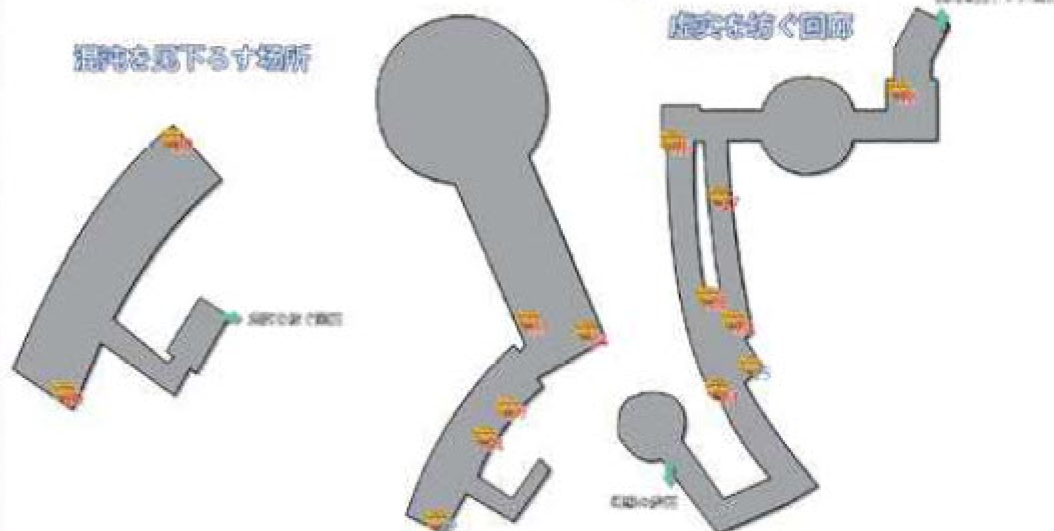
利库方面的过关条件是1分30秒内获得1300分，一路上星星很多，只需留神别撞到障碍物即可，本关是没有回复道具的，想拿高分的话需要多用A键加速。在幻想のはじまり把中央漂浮着的球体用真实变换击破，打开新的区域后先往西北击破另一个球体，从爆炸形成的空洞中跳下破坏中央的装置后，原本被激光阻隔的道路就会全部打通了。注意！如果在中央装置破坏的演出动画过程中发生了强制坠落的话，视角再次切换回来时会发生恶性BUG，装置已经损坏但周围的激光还在，导致游戏无法继续，在攻击装置前务必要确认好坠落槽的残余量，避免这种情况发生！幻惑の步廊要击破3个球体才能继续前进，搭乘电梯到达混沌を见下ろす场所后沿着垂直的轨道向上滑行，在存档点处要好好准备一番，因为利库需要连续作战，会比索拉方面艰苦不少。











BOSS アンチブラックコート

首个BOSS黑衣人同样处在不断的瞬移中，其主要攻击方式有远处发射光弹、近身后的光剑攻击、4只红色的巨手攻击（分正前方和地下两种）、以及从地面突然伸出的影子攻击。最危险的是最后一招影子突袭，速度较快，一旦命中会直接令我方进入濒死状态。如果利库装备了360°全方位防御效果的屏障“ダークバリア”指令，本战就很轻松了，视角锁定BOSS后原地站定不动，看准其出招时机进行防御就可把所有招式化解，然后伺机用远程魔法进行还击即可。

BOSS アンセム

首先要进行空中战，BOSS会扔出圆盘进行攻击，虽然这招用防御可以轻松化解，但更建议用横向移动来躲避，因为BOSS紧接其后的连续突击伤害极高，且无法防御住。用Y键的冲刺躲避BOSS的连续突击时要注意，不要连续按，而是要一下下地根据节奏按，这样便不会因为硬直而受到攻击。BOSS的5次连续突击结束后，他会呆在原地说台词，此时就是反击的最佳时机。给BOSS造成一定伤害便会出现真实变换操作的提示，完成后战斗转移到地上。

地上战时BOSS除了先前的圆盘攻击外，其身边的“无心”也会参与战斗，包括近身的挥拳和远处的冲击波攻击，蓄力后的冲击波威胁最大。由于“无心”张开双臂后能替BOSS挡住一切来自正面的攻击，因此要设法绕到其身后，利库的专用指令“ダークロール”就可以派上大用场了。如果战斗拖延过久BOSS会重新飞到空中，建议此阶段直接发动连携，用猛攻快速清空BOSS的血槽。

剧情过后战斗进入第二阶段。BOSS的攻击以各种飞行道具为主，数量较多，可以全身防御来化解。一定时间后BOSS会强制把利库吹到远处，并在身前利用光球蓄力，之后发射出的两条激光威力极大，建议利用场景两侧的墙壁使出自由连贯行动快速靠近，并躲避射出的激光。注意千万不要碰到那两个光球，被黑色的光弹命中后也会被拉到光球中，并直接被打至濒死状态。BOSS在伤血大半后会追加紫色闪电、巨大黑色球体等新招式，不过打法不变。掌握了BOSS的攻击规律后，再抓住间隙近身利用连携攻击发起进攻吧，近身时BOSS的双拳攻击也可以防反。获胜后利库的HP最大值提升。

BOSS ゼアノート

经过连续的恶战后利库来到记忆の摩天楼，玩家可以存档并调整一下，对着蝙蝠使用真实变换后就要迎战ゼアノート。BOSS主要以键刃攻击，出招极为迅速且会不断瞬移，距离较远时则会使出冰块、光弹和键刃斩攻击。被冰块挡住视线时连点Y键就能脱离危险区域，而飞行的光弹带有“迟缓”的异常效果，务必提前装备免疫能力。此战建议与BOSS保持近身，利用利库的专用指令“シャドウスライド”看准BOSS攻击的时机按Y键，成功后会瞬移到敌方身后创造攻击良机，纵使失败也能防御住对方的攻击，比较安全。当BOSS的血槽清空后他身后会出现时钟，此时上前砍几下就能发动真实变换。之后就可以发动连携猛砍时钟本体，此阶段BOSS的连续剑斩非常强力，在攻击的时候也要注意躲避。如果没能在限制时间内砍碎时钟，ゼアノート会回复少量的HP，战斗返回第一个阶段，玩家只需重复之前的战术即可。

宝箱一览·不存在的世界（利库）

编号	宝箱	编号	宝箱
1	ドリームキャンディ	15	スパークレイド
2	ケアルガ	16	レジストチョコ3
3	コンペイトウ3	17	スペシャルケーキ
4	エリクサー	18	メガポーション
5	エリクサー	19	ペイントガン・黑×10
6	キバタイガーのレシピ	20	エリクサー
7	ダブルフライト	21	不思议な梦想
8	ダークスプライサー	22	ボンツビワイドのレシピ
9	共鸣する梦想	23	エリクサー
10	ドリームキャンディ	24	ガードクッキー3
11	羽ばたける梦想	25	エリクサー
12	マジックアイス3	26	モーニングベル
13	バルーン	27	トレジャーゴーグル
14	エリクサー	28	猛る空想

终曲

剧情过后利库还有一小段单独的流程，俯冲模式需要触碰30个索拉的意识体，中期出现的黑暗体有蓝光护体时不要靠近，否则会受到伤害，待蓝光消失后就可以攻击。本关没有评价的概念，完成后还要面对一个BOSS，但难度相比前面的BOSS连战就要容易一些了。

BOSS ナイトメア・アーマ-ヴェントゥス

经过连续的恶战后利库来到记忆の摩天楼，玩家可以存档并调整一下，对着蝙蝠使用真实变换后就要迎战ゼアノート。BOSS主要以键刃攻击，出招极为迅速且会不断瞬移，距离较远时则会使出冰块、光弹和键刃斩攻击。被冰块挡住视线时连点Y键就能脱离危险区域，而飞行的光弹带有“迟缓”的异常效果，务必提前装备免疫能力。此战建议与BOSS保持近身，利用利库的专用指令“シャドウスライド”看准BOSS攻击的时机按Y键，成功后会瞬移到敌方身后创造攻击良机，纵使失败也能防御住对方的攻击，比较安全。当BOSS的血槽清空后他身后会出现时钟，此时上前砍几下就能发动真实变换。之后就可以发动连携猛砍时钟本体，此阶段BOSS的连续剑斩非常强力，在攻击的时候也要注意躲避。如果没能在限制时间内砍碎时钟，ゼアノート会回复少量的HP，战斗返回第一个阶段，玩家只需重复之前的战术即可。



通关以后

通关以后系统提示存档，菜单的“メモワール”中会追加“シアター”供玩家们欣赏过场动画，游戏开启最高难度クリティカルモード。读取记录后各个世界出现隐藏连接入口，可以挑战之间遇到过的各个食梦者BOSS，它们的能力也有大幅强化，而特朗弗斯镇的喷水广场也会追加本作最强的隐藏BOSS——ジュリアス，成功击倒他就能得到键刃“アルテマウェポン”。新开游戏时则能继承已获得的圣灵，不过等级会降为1且能力链还原（相性等级则会继承）。

本作还有一段隐藏影像，需要满足三个条件才能开启：1.获得一定数量的奖杯，不同难度下的奖杯要求也不一样，ビギナーモード要求13个、スタンダードモード要求7个、プラウドモード要求5个；2.在结局的剧情中按照按照“大切なものを失うのが”、“大切な亲友だ”、“大切なものを取り戻したい”回答对方提出的问题；3.在播放职员表的俯冲模式下触碰隐藏着的21个发光金色文字，组成“Secret Message Unlocked”（如果没能成功拿到可以在“シアター”中选择“エンディング”→“最后にやり残した事”观看并再次挑战）。全部满足后在“シアター”中就会追加一段“シークレット”。



连接入口

下面给出游戏中全部特殊入口和通关后隐藏入口的具体位置，到达相应区域后下屏幕有纹章图标提示、非常清晰，惟有少数链接入口是例外，表格中会用括号标注出。完成全部特殊入口后能得到键刃“エンドオブペイン”，完成全部隐藏入口后能得到键刃“オーバードライブ”。表格中的编号是与“レポート”→“プレイレコード”→“リンクポータル”项目中的排序一致的，方便玩家查找。注意，特朗弗斯镇的4～6号特殊入口需要在第二次访问过后才会刷出，而已经完成过的连接入口也可以反复挑战。

特朗弗斯镇（トラヴァースタウン）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	ポストオフィス	力持ちの大横纲が出现中！
	2	4番街	おデブなイヌ？ネコ？が出现
	3	植物园	力持ちの大横纲が出现中！
	4	2番街	ピカピカ光る雷の化身が出现
	5	5番街	ピカピカ光る雷の化身が出现
	6	喷水广场	ピカピカ光る雷の化身が出现
利库	1	喷水广场	おデブなイヌ？ネコ？が出现
	2	2番街	シッポがお花？谜の敌出现
	3	4番街	まん丸ねぼすけさんが出现？
	4	1番街	ピカピカ光る雷の化身が出现
	5	植物园	ピカピカ光る雷の化身が出现
	6	里通り	ピカピカ光る雷の化身が出现

钟楼镇（ラ・シテ・デ・クローシュ）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	カタコンベ	オシャレなダンサーが出现！
	2	街	ドリルで全てを贯く者が出现
	3	街	鼻が长くてデカイ强敌が出现
	4	奇迹の法庭	鼻が长くてデカイ强敌が出现
	5	礼拜堂（上层）	おデブなイヌ？ネコ？が出现
	6	大圣堂广场（上层）	オシャレなダンサーが出现！
利库	1	风车小屋	ドリルで全てを贯く者が出现
	2	街	オシャレなダンサーが出现！
	3	郊外	オシャレなダンサーが出现！
	4	大圣堂广场	おデブなイヌ？ネコ？が出现
	5	郊外	オシャレなダンサーが出现！
	6	礼拜堂（上层）	おデブなイヌ？ネコ？が出现

恶作剧乐园（プランクスターズ・パラダイス）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	游园地	クールに滑るアイツが出现中
	2	からくりトンネル	强运を持ち主が现れた！
	3	岬	シッポがお花？谜の敌出现
	4	海中の道	强运を持ち主が现れた！
	5	海の底	クールに滑るアイツが出现中
	6	サーカス	强运を持ち主が现れた！
利库	1	モンストロ・口	强运を持ち主が现れた！
	2	モンストロ・食道	クールに滑るアイツが出现中
	3	モンストロ・腹部（上下翻转后）的中央凹地	强运を持ち主が现れた！
	4	モンストロ・胃袋	クールに滑るアイツが出现中
	5	モンストロ・肠	クールに滑るアイツが出现中
	6	モンストロ・腹部（平台升起后）	クールに滑るアイツが出现中

电子网络（ザ・グリッド）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	レクティファイア・1F	百发百中のスナイパー出现！
	2	街	燃えるツノの战士が出现！
	3	桥	百发百中のスナイパー出现！
	4	レクティファイア・2F	百发百中のスナイパー出现！
	5	地下ドック（上层）	百发百中のスナイパー出现！
	6	连络通路	おデブなイヌ？ネコ？が出现
利库	1	レクティファイア・1F	百发百中のスナイパー出现！
	2	街	燃えるツノの战士が出现！
	3	桥	百发百中のスナイパー出现！
	4	レクティファイア・2F	百发百中のスナイパー出现！
	5	地下ドック（上层）	百发百中のスナイパー出现！
	6	ポータル・エントランス	おデブなイヌ？ネコ？が出现

火枪手国度（カントリー・オブ・ザ・マスケティア）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	モンサンミッシエル	耳がキュートなアイツが出现
	2	海岸	不ヒラヒラと空を舞う者が出现
	3	塔への道	太古より目觉めし者が出现中
	4	モンサンミッシエル・地下	阳气なお调子者が出现中！
	5	铳士队训练所	ヒラヒラと空を舞う者が出现
	6	オペラ座・ホール	王者の中の王者が出现！
利库	1	オペラ座・ロビー	王者の中の王者が出现！
	2	オペラ座前	阳气なお调子者が出现中！
	3	オペラ座・机械室（东南密室内）	耳がキュートなアイツが出现
	4	オペラ座・舞台里	王者の中の王者が出现！
	5	オペラ座・ホール	ヒラヒラと空を舞う者が出现
	6	オペラ座・バックヤード	王者の中の王者が出现！

魔术交响（シンフォニー・オブ・ソーサリー）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	云路	空を驱け拔ける者が出现中！
	2	不思议な塔	天空を统べる者が出现中！？
	3	峡谷	化けた食いしん坊が现れた！
	4	孤岛	天空を统べる者が出现中！？
	5	平原	空を驱け拔ける者が出现中！
	6	云路	空を驱け拔ける者が出现中！
利库	1	不思议な塔	天空を统べる者が出现中！？
	2	月光の森	化けた食いしん坊が现れた！
	3	雪明かりの森	空を驱け拔ける者が出现中！
	4	金色の森	天空を统べる者が出现中！？
	5	月光の森	空を驱け拔ける者が出现中！
	6	雪明かりの森	天空を统べる者が出现中！？

不存在的世界（存在しなかった世界）

人选	编号	特殊入口位置	提示语句
索拉	1	梦境の街路	太古より目觉めし者が出现中
	2	歪みち满ちた街	空を驱け抜ける者が出现中！
	3	梦境の街路	王者の中の王者が出现！
利库	1	虚实を纺ぐ回廊	王者の中の王者が出现！
	2	混沌を见下ろす场所	空を驱け抜ける者が出现中！
	3	幻想のはじまり	太古より目觉めし者が出现中

隐藏入口

人选	隐藏入口位置	BOSS
索拉	トラヴァ－スタウン（5番街）	ハコザル
	ラ・シテ・デ・クロ－シュ（大圣堂广场）	バレットガゴイル
	プランクスタ－ズ・パラダイス（岬）	キンキンロブスタ
	ザ・グリッド（スロ－ンシップ）	リンズラ－
	カントリ－・オブ・ザ・マスケティア（オペラ座・ホ－ル）	ビ－ト＆ビ－グル・ボ－イズ
	シンフォニ－・オブ・ソ－サリ－（孤島）	スペルカン
利库	トラヴァ－スタウン（植物园）	ハコザル
	ラ・シテ・デ・クロ－シュ（大圣堂广场上层）	バレットガゴイル
	プランクスタ－ズ・パラダイス（モンストロ・肠）	メラメラロブスタ
	ザ・グリッド（ポ－タル・中枢）	エレカマキリ
	カントリ－・オブ・ザ・マスケティア（オペラ座・舞台里）	アナモグラ－

圣灵配合一览

以下是本作中我方可使用的全部圣灵配合列表，括号中标注“配方”的为拿到配方后解锁的配合方法，而成功率非100%的则表示有一定几率会发生突变，在配合前建议事先存档。使用不同的素材进行配合，生成的圣灵级别也有所差异，当然级别越高、圣灵的能力成长越好。表中有3只S级圣灵只能用特制AR卡片收得，系统部分已提供给了玩家其中两只的相关图片。

圣灵种类	素材合成（成功率）	级别
アイスペンギン	羽ばたける幻想×6+跃动する梦想×2（100%）	E
	羽ばたける空想×4+跃动する梦想×2（配方）	D
	羽ばたける空想×3+跃　する空想×5（60%）	C
	羽ばたける梦想×2+跃动する梦想×2（100%）	B
	猛る空想×5+情热の梦想×2（40%）	B
	跃动する梦想×2+暴走の梦想×1（100%）	A
アシカジャグラ－	情热の梦想×2+不思议な空想×4（配方）	D
	情热の梦想×3+不思议な梦想×3（100%）	C
	加速する梦想×2+情热の梦想×2（100%）	B
	共鸣する空想×3+魅惑の梦想×1（40%）	B
	大いなる梦想×1+情热の梦想×2	A
イイフラワ－	羽ばたける幻想×3+跃动する幻想×4（配方）	E
	羽ばたける幻想×4+共鸣する幻想×2（100%）	D
	羽ばたける空想×3+跃动する幻想×8（100%）	B
	羽ばたける幻想×4+悩める梦想×2（60%）	A
	羽ばたける空想×3+魅惑の梦想×1（100%）	A
イダレンキリン	加速する空想×5+直向きな幻想×9（100%）	F
	加速する空想×5+直向きな空想×7（配方）	E
	加速する梦想×2+直向きな空想×4（100%）	D
	加速する梦想×2+羽ばたける空想×3（60%）	B
	加速する梦想×2+辉ける梦想×1（100%）	B
エレキユニコ－ン	加速する梦想×2+羽ばたける空想×4（配方）	D
	加速する梦想×3+羽ばたける梦想×2（100%）	C
	猛る梦想×2+冷彻なる梦想×5（30%）	C
	加速する空想×4+羽ばたける空想×12（60%）	B
オ－ラライオン	猛る梦想×3+直向きな梦想×3（配方）	D
	凶暴な梦想×3+直向きな梦想×3（100%）	C
	辉ける梦想×2+猛る梦想×4（60%）	B
	猛る梦想×4+不思议な梦想×16（40%）	B
オバケゴ－スト	羽ばたける空想×3+不思议な梦想×3（100%）	F
	共鸣する幻想×5+不思议な梦想×3（配方）	E
	共鸣する空想×4+不思议な梦想×4（100%）	D
	悩める梦想×2+不思议な梦想×6（60%）	B
オバケピエロ	跃动する幻想×4+情热の空想×3（配方）	E
	加速する幻想×2+情热の幻想×11（30%）	C
	跃动する幻想×8+情热の梦想×2（100%）	B
	魅惑の梦想×1+情热の梦想×2（100%）	A
カエルおうじ	羽ばたける梦想×2+辉ける梦想×2（30%）	E
	辉ける梦想×2+直向きな空想×5（配方）	D
	辉ける梦想×3+直向きな梦想×2（100%）	C
	大いなる梦想×3+辉ける梦想×2（20%）	A
カエルシェフ	悩める幻想×8+不思议な空想×3（100%）	F
	直向きな空想×3+不思议な空想×3（配方）	E
	猛る幻想×10+直向きな空想×6（40%）	D
	猛る空想×4+不思议な空想×3（100%）	C
	羽ばたける梦想×2+辉ける梦想×2（70%）	A
	温柔なる梦想×1+不思议な空想（100%）	A
カエルソジャ－	直向きな空想×3+冷彻なる幻想×4（配方）	E
	羽ばたける幻想+直向きな空想×4（100%）	D
	跃动する空想×7+直向きな空想×6（100%）	C
	猛る幻想×10+直向きな空想×6（60%）	C
	直向きな梦想×2+冷彻なる幻想×6（100%）	B
	大いなる梦想×1+直向きな梦想×2（100%）	A
ガンミフクロウ	共鸣する幻想×3+不思议な幻想×3（配方）	E
	悩める幻想×8+不思议な幻想×4（100%）	D
	共鸣する幻想×4+不思议な空想×3（100%）	C
	猛る幻想×5+悩める梦想×2（30%）	B
	温柔なる梦想×1+不思议な空想×3（100%）	A
	魅惑の梦想×1+悩める梦想×3（60%）	A
キバタイガ－	先锐なる梦想×1+凶暴な梦想×2（配方）	E
	辉ける梦想×2+猛る梦想×4（40%）	D
	凶暴な梦想×2+直向きな梦想×6（100%）	B
ギョライギョ	跃动する空想×3+直向きな幻想×3（配方）	E
	跃动する空想×4+悩める幻想×6（100%）	D
	跃动する空想×6+悩める空想×4（100%）	C
	直向きな幻想×4+不思议な空想×4（60%）	C
	跃动する梦想×2+直向きな空想×3（100%）	B
	跃动する梦想×2+先锐なる梦想×1（100%）	A
キングダニャン	跃动する梦想×2+温柔なる梦想×1（配方）	C
	共鸣する梦想×3+温柔なる梦想×2（100%）	B
クマダダイサ－カス	大いなる梦想×1+猛る梦想×3（配方）	C
	大いなる梦想×2+不思议な梦想×12（100%）	B
クマパンダ－	跃动する幻想×8+情热の空想×3（100%）	F
	猛る幻想×5+情热の空想×3（配方）	E
	猛る空想×3+情热の空想×4（100%）	D
	猛る幻想×4+情热の梦想×2（100%）	B
	温柔なる梦想×1+情热の梦想×2（100%）	A
	猛る空想×5+情热の梦想×2（60%）	A
コウモリバット	跃动する幻想×2+悩める幻想×3（配方）	E
	羽ばたける幻想×2+悩める幻想×4（100%）	D
	跃动する幻想×3+悩める空想×2（100%）	C
	猛る幻想×4+悩める幻想×5（70%）	B
	魅惑の梦想×1+悩める空想×2（100%）	A
ゾウエレファント	温柔なる梦想×1+猛る幻想×4（100%）	E
	共鸣する空想×4+温柔なる梦想×1（配方）	D
	共鸣する空想×4+悩める梦想×2（100%）	D
	共鸣する梦想×2+悩める梦想×2（100%）	B
タイホウカブト	特制AR卡片限定	S
タカイ－グル	先锐なる梦想×1+悩める幻想×8（100%）	E
	先锐なる梦想×1+冷彻なる空想×3（配方）	D
	加速する幻想×3+先锐なる梦想×1（100%）	C
	直向きな梦想×2+冷彻なる空想×4（30%）	C
	加速する空想×4+先锐なる梦想×2（100%）	B
	羽ばたける空想×6+大いなる梦想×1（80%）	B
タツホ－ス	羽ばたける幻想×3+不思议な幻想×3（配方）	E
	羽ばたける空想×3+不思议な幻想×3（100%）	D
	跃动する空想×4+共鸣する幻想×5（60%）	C
	羽ばたける空想×3+共鸣する幻想×12（100%）	B
タマシ－プ	情热の幻想×3+悩める幻想×2（配方）	E
	共鸣する幻想×3+情热の幻想×4（100%）	D
	情热の幻想×6+不思议な幻想×2（100%）	C
	共鸣する幻想×3+情热の空想×3（100%）	B
	猛る幻想×5+情热の幻想×4（60%）	B
	温柔なる梦想×1+情热の空想×3（100%）	A
ツノカブト	猛る幻想×4+直向きな空想×3（100%）	E
	跃动する幻想×6+直向きな空想×3（配方）	D
	羽ばたける空想×3+直向きな空想×4（100%）	C
	猛る空想×3+直向きな梦想×2（100%）	B
	直向きな空想×3+冷彻なる空想×3（60%）	B
	猛る梦想×2+直向きな空想×6（40%）	A
	直向きな梦想×2+悩める梦想×2（100%）	A
ツノケラトプス	猛る空想×8+冷彻なる梦想×4（配方）	E
	加速する空想×8+冷彻なる梦想×6（100%）	D
	加速する梦想×2+冷彻なる梦想×3（100%）	C
	大いなる梦想×2+情热の梦想×3（40%）	C
	猛る梦想×2+冷彻なる梦想×5（70%）	C
	暴走の梦想×1+冷彻なる梦想×3（100%）	B
デンデンカルゴ	加速する幻想×3+冷彻なる梦想×4（配方）	E
	加速する幻想×4+直向きな幻想×6（100%）	D
	加速する幻想×2+情热の幻想×11（70%）	C
	加速する幻想×6+不思议な幻想×10（100%）	C
	加速する空想×3+冷彻なる幻想×8（100%）	C
	跃动する梦想×1+悩める空想×3（40%）	B
	加速する空想×3+温柔なる梦想×1（100%）	A
ドクドクサンショ	情热の幻想×6+悩める幻想×5（配方）	E
	悩める幻想×7+不思议な幻想×3（100%）	D
	猛る幻想×4+悩める幻想×5（30%）	C
	悩める幻想×10+不思议な空想×4（100%）	C
	跃动する梦想×1+悩める空想×3（60%）	B
	情热の空想×4+悩める空想×2（100%）	B
	温柔なる梦想×1+悩める空想×2（100%）	A
ドラゴンモドキ	情热の空想×4+不思议な梦想×3（配方）	E
	共鸣する梦想×2+不思议な梦想×5（100%）	B
	暴走の梦想×+不思议な梦想×5（100%）	A
ドリルサイ	猛る空想×5+直向きな梦想×2（配方）	D
	加速する空想×4+直向きな梦想×3（100%）	C
	暴走の梦想×2+猛る梦想×4（20%）	B
	猛る空想×3+直向きな梦想×2（100%）	B
	加速する空想×3+温柔なる梦想×2（100%）	A
	大いなる梦想×2+情热の梦想×3（100%）	A
ナルバ－ド	羽ばたける空想×3+跃动する空想×5（40%）	D
	羽ばたける空想×4+大いなる梦想×1（配方）	D
	羽ばたける空想×6+大いなる梦想×1（20%）	C
	羽ばたける梦想×2+大いなる梦想×1（100%）	C
	羽ばたける梦想×3+先锐なる梦想×1（100%）	B
ネクッポイ	暴走の梦想×1+直向きな梦想×2（配方）	C
	加速する梦想×3+暴走の梦想×2（100%）	B
ネコキャット	共鸣する空想×3+悩める幻想×8（100%）	E
	跃动する幻想×6+共鸣する空想×3（配方）	D
	跃动する幻想×6+共鸣する梦想×1（100%）	C
	共鸣する空想×6+不思议な梦想×3（100%）	B
	共鸣する梦想×3+魅惑の梦想×1（40%）	B
	共鸣する空想×3+魅惑の梦想×1（60%）	A
	共鸣する梦想×1+魅惑の梦想×2（100%）	A
バカンスシ－ル	特制AR卡片限定	S
ハサミクワガタ	加速する幻想×4+冷彻なる空想×3（配方）	E
	加速する幻想×4+冷彻なる梦想×3（100%）	D
	羽ばたける空想×3+冷彻なる空想×4（100%）	D
	直向きな空想×3+冷彻なる空想×3（40%）	D
	猛る梦想×2+直向なき空想×6（60%）	B
	大いなる梦想×1+冷彻なる梦想×3（100%）	A
ハナダワンニャン	加速する梦想×2+温柔なる梦想×3（配方）	C
	温柔なる梦想×2+辉ける梦想×1（100%）	B
	温柔なる梦想×3+暴走の梦想×2（10%）	A
ハラグチアヒル	共鸣する空想×3+情热の空想×3（配方）	E
	共鸣する梦想×2+情热の空想×5（100%）	B
	共鸣する梦想×2+先锐なる梦想×1（100%）	A
ハリライオン	跃动する幻想×2+猛る幻想×3（配方）	E
	跃动する空想+猛る幻想×4（100%）	D
	猛る幻想×5+情热の幻想×4（40%）	B
	魅惑の梦想×1+猛る幻想×3（100%）	A
	暴走の梦想×1+猛る幻想×4（80%）	S

圣灵种类	素材合成（成功率）	级别
ハンサムペガサス	羽ばたける空想×3+共鸣する空想×4（配方）	E
	加速する幻想×8+羽ばたける空想×4（100%）	D
	加速する空想×4+羽ばたける空想×6（100%）	C
	羽ばたける梦想×2+共鸣する空想×4（100%）	C
	加速する梦想×2+羽ばたける空想×3（40%）	B
	加速する空想×4+羽ばたける空想×12（40%）	A
	羽ばたける梦想×4+輝ける梦想×1（80%）	A
フルーツキャット	特制AR卡片限定	S
ヘビトカゲ	猛る幻想×3+直向きな幻想×2（配方）	E
	加速する幻想×2+猛る幻想×4（100%）	D
	跃动する梦想×1+猛る幻想×6（100%）	C
	猛る空想×3+直向きな幻想×3（100%）	C
	猛る幻想×5+悩める梦想×2（70%）	B
	魅惑の梦想×1+猛る空想×3（100%）	A
ボウクンレックス	大いなる梦想×1+猛る梦想×3（配方）	D
	暴走の梦想×3+凶暴な梦想×2（100%）	B
	先鋭なる梦想×3+暴走の梦想×4（60%）	A
オネフィッシュ	跃动する幻想×6+不思议な空想×3（配方）	E
	跃动する空想×5+不思议な空想×3（100%）	C
	直向きな幻想×4+不思议な空想×4（40%）	C
	先鋭なる梦想×1+不思议な空想×3（100%）	A
	暴走の梦想×2+直向きな梦想×2（80%）	A
ボンツビワイルド	暴走の梦想×2+直向きな梦想×2（20%）	F
	暴走の梦想×2+輝ける梦想×1（配方）	D
	先鋭なる梦想×3+暴走の梦想×4（40%）	B
マジックラビット	加速する幻想×4+共鸣する梦想×2（100%）	E
	共鸣する梦想×2+悩める幻想×8（配方）	D
	共鸣する梦想×3+悩める空想×4（100%）	C
	加速する空想×3+羽ばたける梦想×2（30%）	B
	魅惑の梦想×1+悩める梦想×3（40%）	B
	悩める梦想×2+不思议な梦想×6（40%）	B
	共鸣する梦想×3+輝ける梦想×1（100%）	A
	猛る梦想×4+不思议な梦想×16（80%）	A
ミミバニー	猛る空想×3+悩める幻想×6（100%）	F
	跃动する幻想×6+猛る空想×3（配方）	E
	加速する幻想×6+猛る空想×4（100%）	D
	跃动する幻想×8+猛る梦想×2（100%）	B
	加速する空想×3+羽ばたける梦想×2（70%）	A
	先鋭なる梦想×1+猛る梦想×2（100%）	A
モエロタツホース	羽ばたける幻想×5+冷彻なる空想×3（100%）	F
	跃动する空想×3+冷彻なる空想×3（配方）	E
	跃动する空想×4+共鸣する梦想×5（40%）	C
	跃动する空想×8+冷彻なる梦想×3（100%）	B
	魅惑の梦想×1+冷彻なる梦想×3（100%）	A
ヤギサイバー	加速する幻想×4+直向きな空想×3（100%）	F
	直向きな空想×3+冷彻なる幻想×4（配方）	E
	直向きな空想×4+冷彻なる空想×4（100%）	D
	羽ばたける空想×4+直向きな梦想×1（100%）	C
	共鸣する空想×3+冷彻なる幻想×5（30%）	C
	直向きな梦想×2+冷彻なる空想（70%）	B
ヤギホーン	共鸣する幻想×2+冷彻なる幻想×3（配方）	E
	冷彻なる幻想×4+情热の空想×2（100%）	D
	跃动する空想×2+冷彻なる幻想×6（100%）	C
	共鸣する空想×3+冷彻なる幻想×5（70%）	B
	冷彻なる空想×3+情热の梦想×1（100%）	B
リュウドラゴン	羽ばたける空想×3+輝ける梦想×2（配方）	E
	羽ばたける梦想×4+輝ける梦想×1（20%）	E
	羽ばたける梦想×3+輝ける梦想×2（100%）	D
	先鋭なる梦想×2+輝ける梦想×3（100%）	C
	大いなる梦想×3+輝ける梦想×2（80%）	B
ワルワラワー	羽ばたける空想×3+悩める空想×3（配方）	D
	悩める空想×4+不思议な空想×4（100%）	C
	羽ばたける幻想×4+悩める梦想×2（40%）	B
	悩める空想×6+不思议な空想×4（100%）	B
	羽ばたける空想×3+悩める梦想×2（100%）	A
	共鸣する梦想×3+魅惑の梦想×1（60%）	A
ワンダニャン	跃动する幻想×3+情热の幻想×2（配方）	E
	跃动する幻想×4+情热の空想×3（100%）	D
	跃动する幻想×6+情热の梦想×1（100%）	C
	情热の幻想×6+情热の空想×1（100%）	B
	温柔なる梦想×1+情热の梦想×2（100%）	A
	温柔なる梦想×3+暴走の梦想×2（90%）	S

能力一览

以下是本作中的全部强化能力效果，允许装备多个的能力，数量越多、效果就越好。能力类效果需要圣灵在队的情况下才能生效，而辅助类和配合类只要习得就能自由选择开启或关闭。

种类	名称	数量	效果
能力类	HPアップ	5	HP最大值提升
能力类	ファイアアップ	3	火属性指令的伤害提升
能力类	ブリザドアップ	3	冰属性指令的伤害提升
能力类	サンダーアップ	3	雷属性指令的伤害提升
能力类	ウォータアップ	3	水属性指令的伤害提升
能力类	ケアルアップ	3	回复型指令的回复量提升
能力类	アイテムアップ	3	道具的回复量提升
能力类	アタックヘイスト	5	攻击型指令的冷却时间缩短
能力类	マジックヘイスト	5	魔法型指令的冷却时间缩短
能力类	アタックアップ	3	用攻击造成的伤害提升
能力类	マジックアップ	3	用魔法造成的伤害提升
能力类	ガードアップ	3	受到的伤害降低
能力类	ファイアガード	5	火属性耐性提升
能力类	ブリザドガード	5	冰属性耐性提升
能力类	サンダーガード	5	雷属性耐性提升
能力类	ウォータガード	5	水属性耐性提升
能力类	ダークガード	5	暗属性耐性提升
能力类	ホーリーガード	5	光属性耐性提升
能力类	ミニアムガード	1	不会陷入缩小状态
能力类	ブラインガード	1	不会陷入黑暗状态
能力类	コンフュガード	1	不会陷入混乱状态
能力类	バインドガード	1	不会陷入束缚状态
能力类	ポイズンガード	1	不会陷入中毒状态
能力类	スロウガード	1	不会陷入迟缓状态
能力类	スリプルガード	1	不会陷入沉睡状态
能力类	ストップガード	1	不会陷入停止状态
能力类	リロードブースト	1	HP在25%以下时，全部指令的冷却时间缩短
能力类	ディフェンダー	1	HP在25%以下时，防御力提升
辅助类	コンボプラス	3	在地面攻击时连击数增加
辅助类	エアコンボプラス	3	在空中攻击时连击数增加
辅助类	コンボマスター	1	攻击落空时也能打出连击
辅助类	EXPチャンス	1	HP在25%以下时，获得经验值为2倍
辅助类	EXPウォーク	1	每走1步获得1点经验值
辅助类	EXPゼロ	1	击倒敌人时不会获得经验值
辅助类	ダメージアスピル	1	受到伤害时连携槽回复
辅助类	ラストリーヴ	1	HP在2以上受到致命攻击时，能以HP为1的状态存活
辅助类	コンボリーヴ	1	受到致命的连续攻击时，能以HP为1的状态存活
辅助类	ライブラ	1	显示当前锁定敌人的剩余HP
辅助类	リーフベール	1	使用回复系指令时不会受伤
辅助类	ドロー	5	吸收周围掉落的奖励品
配合类	リンククリティカル	1	与圣灵的攻击同时命中敌人时连携槽回复
配合类	サポートアップ	3	圣灵所使用的支援魔法的效果时间延长
配合类	ドリームリーヴ	1	圣灵的HP在2以上受到致命攻击时，能以HP为1的状态存活



指令一览

本作中的指令分为攻击、魔法、道具、移动、防御、反击和自由连贯7大类。前3种是战斗指令，需要事先装备到牌组指令栏中，且在战斗中有冷却时间的概念；后4种是动作指令，确认装备后就可以随时使用了。下表中有不少指令是限定索拉或利库才能使用的，另一人无法装备，另外使用部分攻击、魔法指令需要消耗两个装备槽。

指令种类	名称	效果
攻击	エリアルブレイク	高跳后下落的同时发动斩击
攻击	ブリザドブレード	高跳后下落的同时发动斩击，地面会刺出冰块追加伤害
攻击	ダークブレイク	（利库专用）从目标上空发动突进攻击并发生冲击波
攻击	スロットブレード	（索拉专用）高跳后下落的同时发动斩击、连续3次，每次会出现草莓、铃铛、7这三种图标，如果3次的图标一致还能追加不同效果：3个草莓为HP回复球掉落率上升；3个铃铛为金钱掉落率上升；3个7为素材和道具的掉落率上升
攻击	ファイナルブレイク	（索拉专用）连续3次跳跃攻击
攻击	メテオバースト	（利库专用）跳起后上方出现5个陨石砸向正前方
攻击	スパークダイヴ	地面发生电气冲击波，令周围的敌人陷入晕眩状态
攻击	ポイズンダイヴ	地面发生毒气冲击波，令周围的敌人陷入中毒状态
攻击	ドレインダイヴ	地面发生吸收冲击波，从周围敌人身上吸收HP
攻击	スライドダッシュ	向远处的敌人发动猛烈的突进攻击
攻击	サンダーダッシュ	以身缠电气的状态发动猛烈的突进攻击
攻击	ソニックレイヴ	（索拉专用/2格槽）向目标发动6次突进攻击
攻击	ダークオーラ	（利库专用/2格槽）向目标发动8次突进攻击，下落时突击地面、周围出现暗黑柱
攻击	ザンテツケン	（利库专用/2格槽）蓄力后用武器发动突进攻击，有50%的几率发动演出效果，对敌方造成巨大伤害
攻击	ストライクレイド	向前方扔出武器，令敌人陷入晕眩状态
攻击	スパークレイド	向前方扔出武器，命中敌人后分裂成数道光线
攻击	サークルレイド	向周围扔出武器，令敌人陷入束缚状态
攻击	エリアルスラム	将敌人打到空中再砸向地面并发生冲击波
攻击	ラストアルカナム	（索拉专用/2格槽）发动连续12次的猛烈攻击
攻击	ダークスプライサー	（利库专用/2格槽）令目标陷入时间停止状态后发动连续11次攻击
攻击	グラビデストライク	使用回转斩，令敌人陷入失重状态
攻击	コンフュストライク	使用回转斩，令敌人陷入混乱状态
攻击	トルネドストライク	使用回转斩，把敌人打至浮空状态
攻击	レインボウウインド	向前突进的同时转动武器
攻击	タイムストーム	向前突进的同时转动武器，令敌人陷入迟缓或时间停止状态
攻击	ファイアウインド	向前突进的同时转动武器，令敌人陷入燃烧状态
攻击	アイスブレイカー	同时带有冰属性和炎属性的回转攻击，令敌人冻结或陷入燃烧状态
攻击	シャドウブレイカー	同时带有暗属性和光属性的回转攻击
攻击	マグネスパイラル	用磁力将周围的敌人吸过来，再用回转攻击一口气吹飞
攻击	ホーリーライズ	（索拉专用/2格槽）蓄力后周围出现光柱，攻击敌人的同时场上我方全员HP回复100
攻击	リミットストーム	（利库专用）蓄力后发动回转攻击，残余HP不足25%时攻击属性由"物理"变为"无"，威力变为2倍
攻击	マグネクラッシュ	用磁力将敌人吸住，再向其他敌人投掷过去
攻击	ソウルリリース	（利库专用）蓄力后向前方发动大威力攻击，自身损失当前HP的25%

指令种类	名称	效果
攻击	ブレイクタイム	（索拉专用）跳舞后得到以下3种效果中随机一种：场上我方全员HP完全回复；坠落槽回复50%、坠落槽消耗速度还原为基本值；场上全部圣灵的连携槽蓄满
魔法	ファイア	向前方发射小型火球
魔法	ファイラ	向前方发射中型火球
魔法	ファイガ	向前方发射大型火球
魔法	ダークファイガ	（利库专用）向前方发射会分裂成5发的暗黑火球
魔法	ファイガバースト	（2格槽）上空出现巨大的火球并向周围分散炸裂
魔法	メガフレア	（2格槽）向前方发射具有爆炸效果的火球
魔法	ブリザド	向前方发射小型冰块
魔法	ブリザラ	向前方发射中型冰块
魔法	ブリザガ	向前方发射大型冰块
魔法	アイシクルブレイク	向前方发射冰块后进行冲刺，将冰块砍碎向四周分散
魔法	フリーズ	（2格槽）高速旋转并向周围释放冷气
魔法	アイスバラージュ	（2格槽）目标下方的地面刺出冰柱
魔法	サンダー	自身周围发生小范围落雷
魔法	サンダラ	自身周围发生中范围落雷
魔法	サンダガ	自身周围发生大范围落雷
魔法	トリプルプラズマ	向目标发射连续3发雷弹，命中后周围会发生放电
魔法	ケアル	场上我方全员HP小回复
魔法	ケアルラ	场上我方全员HP中回复
魔法	ケアルガ	场上我方全员HP大回复
魔法	エスナ	场上我方全员解除异常状态
魔法	ゼログラビデ	制造小范围无重力空间，令周围敌人漂浮并持续受伤
魔法	ゼログラビラ	制造中范围无重力空间，令周围敌人漂浮并持续受伤
魔法	ゼログラビガ	制造大范围无重力空间，令周围敌人漂浮并持续受伤
魔法	ゼログラビガン	在上空形成6秒的重力球，敌人会被吸进去并持续受伤
魔法	バルーン	周围出现小气球，敌人触碰到后会漂浮并进入晕眩状态
魔法	バルーンラ	攻击面前出现气球堆使其分散，敌人触碰到后会漂浮并进入晕眩状态
魔法	バルーンガ	前方出现巨大的气球并分裂成数个，敌人触碰到后会漂浮并进入晕眩状态
魔法	スパーク	（索拉专用）身边小范围内出现回转光球
魔法	スパークラ	（索拉专用）身边中范围内出现回转光球
魔法	スパークガ	（索拉专用/2格槽）身边大范围内出现回转光球
魔法	ホーリー	（索拉专用/2格槽）周围出现光柱，攻击敌人的同时场上我方全员HP回复100
魔法	トルネド	（索拉专用/2格槽）出现巨大龙卷风，可用滑杆操作使其移动对敌人造成伤害
魔法	メテオ	（利库专用/2格槽）前方落下巨大陨石并发生大范围爆炸
魔法	ミニマム	令敌人陷入迷你状态，攻防减半
魔法	ブラックアウト	令敌人陷入暗黑状态，胡乱攻击
魔法	タイムボム	对目标开始倒数，倒数至0后发生爆炸
魔法	コンフュ	令敌人陷入混乱状态，不分敌我
魔法	バインド	令敌人陷入束缚状态，无法移动
魔法	ポイズン	令敌人陷入中毒状态，持续伤血
魔法	スロウ	令敌人陷入迟缓状态，动作变慢
魔法	スリプル	令小范围敌人陷入沉睡状态，无法行动
魔法	スリプラ	令中范围敌人陷入沉睡状态，无法行动
魔法	スリプガ	令大范围敌人陷入沉睡状态，无法行动
魔法	ストップ	令敌人陷入时间停止状态，无法行动
魔法	バニシュ	在15秒内隐藏自己的身形，不容易受到攻击
道具	ポーション	场上我方全员HP回复50
道具	ハイポーション	场上我方全员HP回复150
道具	メガポーション	场上我方全员HP回复400
道具	モーニングベル	坠落槽回复50%，坠落槽消耗速度还原为基本值
道具	モーニングアラーム	坠落槽完全回复，坠落槽消耗速度还原为基本值
道具	オールキュア	场上我方全员解除异常状态
道具	エリクサー	场上我方全员HP完全回复、解除异常状态、连携槽蓄满

指令种类	名称	效果
道具	ラストエリクサー	场上我方全员HP完全回复、解除异常状态、连携槽蓄满、坠落槽完全回复、坠落槽消耗速度还原为基本值、全指令冷却时间回复
道具	ドリームキャンディ	场上我方圣灵的连携槽积蓄50%
移动	ジャンプ	按B键跳跃
移动	ハイジャンプ	按B键进行高跳
移动	ドッジロール	推滑杆时按Y键进行翻滚回避
移动	ハイパーロール	（索拉专用）推滑杆时按Y键进行突进翻滚，突进有少许伤害判定
移动	ダークロール	（利库专用）推滑杆时按Y键化为黑影高速移动，过程中完全无敌
移动	エアスライド	在空中时按Y键进行高速移动
移动	ソニックスライド	在エアスライド动作中按Y键发动突进攻击
移动	ダブルスライド	在ソニックスライド动作中按Y发动二段突进攻击
移动	グライド	（索拉专用）在空中按住B键进行滑翔
移动	スーパーグライド	（索拉专用）在空中按住B键进行高速滑翔
移动	シャドウスライド	（利库专用）在敌人攻击命中的瞬间按Y键瞬移到对方身后
移动	ダブルフライト	（利库专用）在跳跃时按B键进行二段跳
防御	リフレクトガード	按Y键防御来自前方180°的攻击
防御	ウエーブガード	按Y键防御来自前方180°的攻击，成功时坠落槽消耗速度降低0.5
防御	リンクガード	（索拉专用）圣灵受到攻击的瞬间按Y键，能瞬移后保护同伴，成功时该圣灵的连携槽积蓄10～16%
防御	スライドガード	按Y键防御的同时把敌人打至浮空
防御	ダークバリア	（利库专用）按Y键在自身周围张开暗黑屏障进行360°防御，空中亦可发动
反击	リベンジラッシュ	（索拉专用）防御成功时按A键用武器发动反击
反击	リベンジオーラ	（利库专用）防御成功时按A键放出暗黑屏障，吹飞敌人
反击	シャドウストライク	（利库专用）シャドウスライド成功后按A键用武器发动反击
反击	リベンジレイド	（索拉专用）受到伤害被吹飞时按Y键向前方扔出武器
反击	リベンジブラスト	（利库专用）受到伤害被吹飞时按Y键向前方发射暗黑弹
反击	エアリカバリー	受到伤害被吹飞时按Y键受身
反击	スティープクライム	（索拉专用）把敌人打至浮空时按A键追击将其吹飞
反击	ラピッドディセント	（利库专用）把敌人打浮空时按A键追击将其打落至地面
反击	スピンスライド	（索拉专用）スライド系指令动作中时，按A键发动横向回转攻击
反击	クレセントスライド	（利库专用）スライド系指令动作中时，按A键发动纵向回转攻击
自由连贯	ポールスピン	对竖着的柱体按Y键进行高速回转，触碰到的敌人浮空
自由连贯	ポールスイング	对横着的柱体按Y键进行高速回转，触碰到的敌人浮空
自由连贯	レールスライド	在栏杆、绳索、轨道等上进行高速滑行，触碰到的敌人被吹飞
自由连贯	キックダイブ	踢墙的同时按A键发生回转突击，最后向地面攻击并发生冲击波
自由连贯	ターンカッター	在竖着的柱体上回转时，按A键进行回转攻击
自由连贯	ブロウオフ	在大型敌人身上回转时，按A键将其扔出去
自由连贯	ホイールラッシュ	在横着的柱体上回转时，按A键进行突进攻击
自由连贯	スライドダイブ	在栏杆、绳索、轨道等上滑行时，按A键进行瞬移斩击
自由连贯	ショックダイブ	在超级跳跃时，按A键对地面斩击并发生冲击波



奖杯一览

如PS3和PSV游戏一样，本作中也有“奖杯（トロフィー）”的设定，达成特定条件后就能解锁，不过遗憾的是并没有其他实质性奖励。

奖杯名称	解锁条件
クリアトロフィー	流程通关
プラウドトロフィー	以“プラウドモード”难度通关
ドロップトロフィー	坠落点数累积获得2000点以上
フリックトロフィー	在斗技场获得全部奖杯的优胜
バトルトロフィー	累积击倒食梦者2500只以上
マニートロフィー	累积获得金钱5000以上
ブリーダートロフィー	与全部种类的圣灵相性达到最高
バトルポータルトロフィー	特殊入口、隐藏入口全部完成
ダイブトロフィー	在俯冲模式累积获得7500000点以上
スリーフロートトロフィー	用自由连贯攻击累积击倒敌人1000只以上
トレジャートロフィー	获得全部世界的所有宝箱
スピリットトロフィー	获得全部种类的圣灵
クリティカルトロフィー	以“クリティカルモード”难度通关
リアリティシフトトロフィー	用真实变换累积击倒敌人50只以上
リンクアタックトロフィー	使用连携攻击累积50次以上
ステータストロフィー	状态型强化能力全部达到最高
メモリアルトロフィー	与圣灵交流的照片累积保存20张以上
フレンドトロフィー	设置邂逅连接入口累积30个以上



初登3DS平台的“自虐树迷宫”虽然没有进行大刀阔斧的改革，但还是利用机能的提升引入了不少新要素，既有方便新手而增加的人性化设定，也保持了系列惯有的素质，耐玩度方面同样出色。本攻略会以迷宫地图为主，对各阶层的难点敌人进行讲解，并给出主线任务和支线委托的完成方法。BOSS战的打法当然不止笔者所述的一种，职业间更为丰富多彩的战术搭配就留给玩家们自行开拓了。

文 苍穹



系统详解

设施介绍

达尔西斯（タルシス）镇是玩家的根据地，其中的设施功能如下。

セフリムの宿：住宿能回复HP、TP（起床时间可设置为AM7点或PM7点），治疗石化或战斗不能的角色，寄存装备道具和储存游戏进度。由于玩家所能持有的道具上限为60个，不需要但又舍不得卖掉的道具一定要尽早寄存，否则在迷宫中刷素材时身上很快就会装满，宿屋的寄存容量会随着支线委托的完成而扩充，上限99个。

ベルンド工房：商店中可以买卖装备道具和锻冶武器。系列的一大特征是玩家需要先卖出相应的素材，之后新商品才会在店里出售，因此想要购入高质量的装备，就要积极地击杀敌人刷取掉落素材，并多在迷宫中的采集点进行采集。想用“锻冶”对武器进行强化，首先得收集特殊的锤子（ハンマー），具体效果可以参看后文的资料列表。

踊る孔雀亭：酒馆的主要职能是接受和报告支线委托，“收集情报”的作用在本作中有所弱化，若持有修行道具的话与特定NPC对话还能进行修行。虽然无视支线委托照样可以通关，但如能完成委托的话不但能够获得道具奖励，更有丰厚的经验值回馈，建议玩家尽早完成。

冒险者ギルド：公会中可以进行冒险者登录（即作成角色）、冒险者管理、队伍编成和副职业习得。其中管理又细分为4个小项，30级以上的角色可以选择“引退”，新来的同伴在初期技能点和基础能力上会得到加成，引退角色的等级越高加成就越多（具体参看表格）；“休养”后的角色等级下降2级、副职业也会解除，而技能点会全部重置，当玩家不满意角色的技能成长时可以凭此重新配点；抹消和名字变更很好理解，但要注意抹消的角色装备品也会一并消除，记得要提前卸下来。

引退等级	技能点加成	全能力加成
30～39	+4	+1
40～49	+5	+2
50～59	+6	+3
60～69	+7	+4
70～98	+8	+5
99	+10	+10

注：当引退角色使用过“宝典”系道具时，其效果和残余使用次数也会被新人物继承。

カーゴ交易场：交易场主要是让玩家利用邂逅通信功能和QR码的场所。发生邂逅通信后玩家间就能相互交换公会卡，本作中公会卡的意义不仅仅是收集，更可以将其他玩家培养的角色招入麾下、或获得他们的秘宝情报，不过其角色等级不能高于我方队中的最高等级。另外本作支持玩家把自己的公会卡作成QR码，生成BMP格式文件储存到SD卡中，如此一来纵使与远方的同伴不能进行邂逅通信，也能通过读取QR码的形式进行交流。选择“QRコードの读込み”就能通过3DS的外置摄像头识别QR码，进而获得追加的公会卡、道具甚至是委托。

マルク统治院：向领主接受和报告主线任务，与游戏的主线剧情息息相关。

街门：离开城镇，可以选择乘坐热气球飞往大地、小迷宫或是直接利用已经激活的树海磁轴进入迷宫。

菜单功能

平时按下Y键即可调出菜单，各个项目的功能在下面会逐一介绍。另外在菜单界面下再次按Y键能进入OPTION，除了调节音量大小，文字、战斗快慢等外，还可以调整游戏难度。乘坐热气球或在迷宫中探索时，打开菜单并按下Start键可以中断游戏，中断存档在下次读取后便自动消失。

ITEM：使用或舍弃当前持有的道具，道具装备和素材都是归在“アイテム”下的，上限为60个，主线相关的重要道具和爆发技的技能书等则归在“キ—アイテム”，并不会占用容量。

SKILL：使用当前已习得的技能，按Y键可以切换主、副职业的技能表，惟有“探索”和“回复”类技能才能在非战斗状态下使用。

STATUS：查看角色的状态，各项英文表示的能力依次为：体力（HP）即生命值，为0后角色陷入战斗不能状态；技力（TP），使用大部分技能都需要消耗；腕力（STR）影响物理攻击力；技术（TEC）影响印术、回复等一部分特技的威力以及属性防御力；耐力（VIT）影响物理防御力；敏捷（AGI）影响战斗中的行动顺序、攻击命中率以及回避率；幸运（LUC）影响封印、异常状态的附加几率、会心攻击率、回避率以及逃跑的成功率。比较特殊的是，当物理系职业使用带有属性效果的物理特技时，伤害值是受STR而非TEC影响的。

EQUIP：变更装备，角色的攻击力和防御力除了受STR与VIT的影响外，还与身上的装备息息相关。

CUSTOM：“スキル”为消耗技能点让角色习得技能，“バースト”为装备队伍的爆发技，惟有装备中的爆发技才能在战斗中使用，完成特定的支线委托后前往冒险者公会还能够扩充爆发技的装备槽。

PARTY：队伍编成，更换队中角色的前后列站位。

BOOK：查看支线委托（クエスト）、主线任务（ミッション）、公会卡片（ギルド—カード）以及怪物图鉴、道具辞典、秘宝辞典。

迷宫模式

基本操作	
按键	功能
十字键↑/↓	前进/后退
十字键←/→	左转/右转
滑杆	调整视角/移动下屏幕地图
L/R	向左/右平移
A	调查/决定
B	取消
X	地图放大/缩小
Y	打开菜单



当玩家进入迷宫展开探索时，上屏幕会以第一人称视角显示迷宫的基本状况。如图所示，左上方显示当前时间，游戏中采用24小时时间制，在迷宫中步行30次、时间经过1小时（采集1次、战斗中经过1回合的时间都与走1步相等）。如果玩家在进入迷宫前食用了料理，或是使用了探索型技能，时间下方还会追加相应的图标（按Y打开菜单可以看到具体效果）。右下角的警戒灯分为两个部分：随着玩家在迷宫中移动，圆形部分会按“蓝色→黄色→红色”的顺序逐渐转变，越偏向红色遇敌率越高；3格的扇形部分表示玩家与FOE（“Field On Enemy”的简称，即迷宫和大地上的可见式敌人，往往是BOSS级的怪物）之间的距离，3格全部亮起时敌我相邻。

下屏幕显示的是迷宫地图，玩家可以利用触控笔自由绘制。铅笔为勾画线条、毛笔为涂抹颜色，右下角的各种图标则需要手动拖到地图上。本作继承了3代的自动导航（オ—トパイロット）功能，玩家把4种空心的箭头摆放在地图上，然后点击右侧的开始按钮后，角色就会按照设定好的路线在迷宫中自动移动。玩家可以利用此机能，在敌人实力相对较弱的迷宫中将图标摆成一个循环的路线，开启自动导航功能后找东西压住A键进行挂机练级。

除了绘制地图外，下屏幕同样会显示FOE的移动情况。FOE



图标的三角形表示其面部朝向，紫色时为尚未发现玩家的通常状态，红色时为发现玩家的警戒状态，白色时为放松警惕的休息状态。FOE图标的周围还会散发出斗气，表示玩家当前队伍实力与FOE的实力差，按照蓝、黄、红的顺序危险度逐级提升。本作中FOE的复活天数分为1、3、14天三种情况，包括BOSS都会复活，供玩家反复刷。

本文中描述迷宫中的具体点位时会以（XY-x,y）的形式。前面大写的XY为大范围的横纵坐标、即地图上方的数字和左侧的字母，比如图中玩家和×号都位于（2A）区域，FOE则在（2B）区域；后面小写的xy为小范围的横纵坐标。以本图为例，玩家当前所在的坐标为（2A-5,3），FOE的坐标为（2B-3,1），热气球的坐标则是（3B-4,5）。初玩本系列的玩家要尽快掌握这种坐标形式。

热气球模式

热气球模式是本作的新增内容，相比前作的航海模式更加自由，且与主线息息相关，玩家想要探索新迷宫就必须先乘坐热气球在大地上找到迷宫的入口。乘坐热气球时操作与迷宫中基本相同，时间经过的规则也一样，惟一的区别在B键追加了一些功能：B+↑/↓可以令热气球的飞行高度上升/下降，热气球模式中分为低空、高空和超高空3种高度，后两者需要主线发展到一定阶段、热气球强化后才能到达；B+←为使用热气球的工具类装备，比如推进或寻找秘宝；B+→为打开食材菜单，之后可以选择“料理”、“降下”或“射出”。

如果玩家的热气球在没有装备“岚除けの护り像”的情况下触碰到龙卷风，则会被强制送回根据地，收集到的食材全部丢失、且队伍全员的HP降到最低（第4大地上的帝国飞艇也具有与龙卷风相同的效果）。大地上有时还会出现三条巨龙，它们的覆盖范围为3×3格，无论玩家的热气球处于哪个高度，只要进入其范围就会被强制送回根据地且食材全部丢失。三龙在飞行时还会掉落结晶，不但可以卖钱，制作成料理后的效果也非常好。大地上除了固有FOE外，还会出现一种黄色图标表示的“ブ-カ”系FOE，它们的血量和经验值都只有1，一旦成功击倒就会固定掉落永久提升能力的宝典（体、力、速、运、知5种）。想要靠近它们建议装备提高移动速度的“倍速巡航推进器”，不过每种宝典对于每名角色都只能累积使用最多10次。

大地上还有NPC的热气球，分别是城塞骑士·姬露约内（キルヨネン）和舞者·维拉芙（ウィラフ），玩家在与她们对话后能够得知其所需的食材，在3天内找来相应的食材就能得到道具、饰品甚至是热气球装备作为谢礼。如果玩家发现NPC的热气球在地图上停止不动，这就表示她们正受到怪物的攻击，此时上前援助的话战斗结束时同样可以得到谢礼。除了主线相关的热气球装备外，大部分装备都要

通过与NPC交流后得到。但由于NPC的好感度是不可见的隐藏数值，一旦看到他们的热气球就不妨积极上前交流，热气球装备的效果和入手方法参看下表。另外，每名玩家在创建存档后可以得到5个秘宝情报（00号为固定，其他4个完全随机），在热气球装备着“ダウジングロッド”的情况下到达特定点位后会出现提示，此时玩家按B键即可找寻隐藏在地图中的秘宝。想要得到全部81个秘宝情报，就必须积极与其他玩家交流（发生邂逅通信或读取QR码），因此是一个不小的工程。



热气球装备一览

热气球装备	效果	取得方法
珍兽の角笛	兽类供应点变得金色稀有化	ウィラフ的谢礼（友好度>2）
金色の风见鸡	鸟类供应点变得金色稀有化	ウィラフ的谢礼（友好度>14）
黄金の鱼船旗	鱼类供应点变得金色稀有化	キルヨネン的谢礼（友好度>8）
收获祭の御守	野菜类供应点变得金色稀有化	キルヨネン的谢礼（友好度>2）
兽猎教本	兽类供应点得到的食材变为1.5倍	ウィラフ的谢礼（友好度>38）
野鸟图鉴	鸟类供应点得到的食材变为1.5倍	ウィラフ的谢礼（友好度>26）
钓技百科事典	鱼类供应点得到的食材变为1.5倍	キルヨネン的谢礼（友好度>26）
野菜大全	野菜类供应点得到的食材变为1.5倍	キルヨネン的谢礼（友好度>38）
食材用カタパルト	食材可以投掷到前方1格	在统治院获得热气球的同时得到
改良型カタパルト	食材可以投掷到前方2格	ウィラフ的谢礼（友好度>8）
风乘りの号钟	不受气流的影响	完成主线任务“世界树の起动を阻止せよ”后得到
岚除けの护り像	不受龙卷风的影响	在“金刚兽ノ岩窟”击倒兽人武士后，在冒险者公会得到
携带磁轴	在地上设置磁轴，下次可以以此作为热气球的出发点	キルヨネン的谢礼（友好度>14）
ダウジングロッド	可以获得隐藏的秘宝	获得热气球后访问交易场时得到
倍速巡航推进器	一次可以移动2格	两位NPC的友好度都>39的前提下，接下主线任务“帝国の野望を挫け”后得到

战斗系统

本作的战斗是RPG标准的回合制，敌我双方全部单位行动1次后经过1回合。要提醒的是如果周围有警觉状态的FOE，它们在战斗中也会不断靠近玩家，直至乱入到战斗中，实力一般时要尽量避免这种情况。本作中敌我双方都分为前、后两列站位，我方前列的角色更容易受到敌人的攻击，反之，后列角色被攻击的几率相对较低。选择“ATTACK”进行武器攻击，发生会心一击的话伤害值为1.5倍；通过“DEFENCE”进行防御能令本回合受到的伤害减半；利用“MOVE”指令可以随时改变阵型，且不会消耗角色的行动次数的。另外在战斗菜单按下Y键是查看我方全员状态、L键是全队自动使用武器攻击（再按一次解除），R键则为调出怪物图鉴查看敌人资料。敌我双方的行动顺序受到AGI的影响，另外我方的装备也会对行动速度造成补正，具体为：短剑>突剑>刀>剑=弓=杖=空手>锤>炮剑；脚装备>布铠>腕装备>头装备=空手>革铠=盾>金属铠。当然，部分有“先制发动”效果的特技除外。



攻击属性&范围

攻击分为物理和属性两大类，物理攻击又细分为斩、突、坏，属性攻击有炎、冰、雷属性，以及特殊的无属性。怪物图鉴中可以查看到敌人对于斩、突、坏、炎、冰、雷的耐性情况，针对其弱点才能有效地造成伤害，部分特殊素材也需要使用特定的攻击方式才会掉落。同时带有两种属性的特技较为特殊，在计算伤害值时会以敌方的弱点属性为优先，因此非常实用。

除了属性外，攻击还有范围之分：“近接”型不能间隔两列攻击目标，即我方后列角色无法对敌方后列单位使用近接攻击，而且近接型在隔列攻击时的伤害值也会减半；“远隔”型攻击可以瞄准到任意的敌方单位，且不会因为站位而有威力上的削减；“扩散”型攻击在命中目标后，伤害还会波及到其左右两侧的单位，不过伤害值有所削减；“贯通”型能够同时攻击到前后两列位于一排上的敌人，但对后列单位的伤害值有所削减；至于“一列”为攻击敌方前列或后列的全部敌人，“全体”则为攻击全体敌人，很好理解。

状态变化

在战斗中，敌我双方都有可能处在强化、弱体、封印和异常状态这4种情况，合理利用改变状态的特技或道具才能够令战斗的天平向我方倾斜。每名角色的强化或弱体状态最多只能同时存在3种，如果获得新的效果，则其会自动把残余回合数最少的效果覆盖。另外，同种类的强化和弱体效果会相互抵消，比如物理力攻击上升和物理攻击力下降。我方的状态可以按Y键进行查看，比较特殊的是“罗刹”、“オーバーヒート”这类不在Y键的状态栏中显示的特技效果，它们也不在“最多同时3种”的效果之列。

按下Y键的状态栏中，封印与异常状态会显示在强化和弱体效果下方（敌人则是在血槽上显示）。注意，一旦我方全员陷入战斗不能或石化状态便宣告Game Over，除了这两种状态外，其他封印或异常状态在战斗结束时会自动解除，战斗中也有一定几率会自动解除。封印或异常状态的附着率和自动解除率都与LUC有关，当敌我双方在战斗中陷入封印或异常状态后，相应的耐性也会暂时上升，玩家可以使用阵术师的“破魔の札”来令敌方的耐性重置。

状态	效果	解除手段
头封	无法使用回复术和印术等头部特技，TEC减半	リカバリー、テリアカα
腕封	无法使用挥动武器等腕部特技，STR减半	リカバリー、テリアカα
脚封	无法使用舞蹈等脚部特技，回避率为0且无法移动或逃走	リカバリー、テリアカα
战斗不能	HP降为0，无法行动	リザレクト、ネクタル
即死	无视HP残余情况直接被击杀	リザレクト、ネクタル
石化	无法行动，但石化状态下受到的伤害减半	リフレッシュ、テリアカβ
睡眠	无法行动，受到的伤害为1.5倍，被攻击后就会醒来	リフレッシュ、テリアカβ
诅咒	攻击对方时会受到伤害值50%的反噬	リフレッシュ、テリアカβ
中毒	每回合结束时受到一定的伤害，且会被毒死	リフレッシュ、テリアカβ
混乱	不受指令控制，对敌我双方进行无差别攻击，回避率为0	リフレッシュ、テリアカβ
麻痹	行动有50%的几率被强制中断，回避率为0	リフレッシュ、テリアカβ
盲目	命中率降低1/3，回避率为0	リフレッシュ、テリアカβ
击晕	行动被强制中断，效果仅该回合	无

爆发技

战斗画面最右侧的为爆发槽，令其增加的方式有：1.角色执行“BURST”、“MOVE”、“ESCAPE”以外的指令时；2.我方有角色战斗不能时；3.战斗胜利时；4.遇到稀少个体的怪物时。而让稀少个体逃跑或在宿屋住宿则会减少爆发槽。

每攒满1条爆发槽数字增加1，最大为5。消耗爆发槽可以使用玩家事先装备好的爆发技（バーストスキル）。爆发技强制在回合最开始发动，且伤害值与发动角色的能力值有关，并受到强化效果的影响。想要习得爆发技先得找到对应的奥义书，以下是全部爆发技的资料。

爆发技	Cost	效果	奥义书	获得方法
全力逃走	3	高几率从战斗中逃跑、返回阶梯或磁轴处	跳ねる兔の心得	接受主线任务“碧照ノ树海を解放せよ”
武息	1	回复自己最大HP的50%	武息の修行书	完成支线委托“雾の怪物”
アナライズ	1	将敌方单体的全部情报记录在怪物图鉴中	忘れられた动物记	小迷宫“瘴气の森”（1A-2,3）宝箱
ダブルスラッシュ	2	对敌方单体发动连续两次必中的远隔斩攻击	奥义书·牙神	接受主线任务“碧照ノ树海を解放せよ”
フレイムウォール	2	对敌方一列发动必中的远隔炎属性攻击	术士书·凶鸟烈火	“深雾ノ幽谷·B1F”，主线剧情获得
ホーリーギフト	3	本次战斗中获得的经验值增加50%	富める兔の心得	完成支线委托“小さな花、求ム！”
电光石火	2	本回合内我方全体的行动速度大幅加快	驱ける兔の心得	完成支线委托“魔物调查の支援要请”

爆发技	Cost	效果	奥义书	获得方法
黑雾	2	敌方全体的封印、异常状态效果时间延长	术士书·幻豹黑雾	“深雾ノ幽谷·B3F”，主线剧情获得
突击の号令	3	本回合内我方全体造成的伤害值变为1.4倍	矛の兵法	小迷宫“骚がしい沼地”（2B–4,3）宝箱
守备の号令	3	本回合内我方全体受到的伤害值变为0.6倍	盾の兵法	主接受主线任务“碧照ノ树海を解放せよ”
アイスコフィン	3	对敌方单体发动必中的远隔冰属性攻击	术式书·魔狼冰葬	完成支线委托“遗失物搜索依赖”
イ–ジスの护り	3	本回合内对我方全体的物理攻击无效化	护卫术·Ⅰ	完成支线委托“狒狒を统べる者”
イ–ジスの护りⅡ	3	本回合内对我方全体的属性攻击无效化	护卫术·Ⅱ	小迷宫“蝙蝠の狭き巢穴”（2B–5,1）宝箱
烈星冲	3	对敌方全体发动随机次数的必中远隔突攻击（3～4次）	奥义书·角神	“金刚兽ノ岩窟·B1F”，主线剧情获得
荣光の凯歌	4	本回合内我方全体造成的伤害值变为1.4倍，受到的伤害值变为0.6倍	绝界云上域ノ战记	“煌天破の都·B1F”（3A–4,2）宝箱

爆发技	Cost	效果	奥义书	获得方法
光刃の一闪	4	对敌方全体发动必中的远隔斩攻击，有一定几率即死	奥义书·爪神	“金刚兽ノ岩窟·B3F”，主线剧情获得
太古の咒缚	4	高几率封印敌方单体的全部部位	大凶星の周期表	小迷宫“金鹿图书馆”（2A–3,3）宝箱
イ–ジスの盾	4	本回合内对我方全体的攻击无效化	护卫术·真	（通关后）“暗国ノ殿·B1F”（6D–5,5）宝箱
神雷	4	对敌方全体发动随机次数的必中远隔雷属性攻击（4～5次）	术式书·妖狐神雷	小迷宫“南の圣堂”（3A–2,4）宝箱
ジオインパクト	5	对敌方全体发动必中的远隔坏攻击，且必定会将其击晕	帝国式天体观测术	“木偶ノ文库·B3F”，主线剧情获得
ス–パ–ノヴァ	5	对敌方全体发动必中的远隔无属性攻击	星と宙を司りし律	（通关后）完成支线委托“决战、冥暗に堕した者”
ヒギエイアの杯	5	完全回复我方全体的HP以及战斗不能、封印和异常状态	蛇と杯の书	完成支线委托“煌天破の键”

职业系统

除了初始就有的7个职业外，最后3个隐藏职业“阵术师”、“武士”和“帝国骑士”需要等主线剧情发展到相应的阶段后才能解锁。与3代相同，本作也存在副职业系统，角色可以装备副职业的武器、习得其特技，不过副职业的技能最大等级全部会减少一半，原本最大等级为1的诸如职业固有技、空中技都将无法习得。玩家在最初作成角色时能得到3点技能点，角色习得副职业后还有额外的5点，此外想要得到技能点，就只能通过积累经验值提升等级，每升1级增加1点。以下是全部职业的简介以及技能资料，同一个技能的等级越高，伤害值、异常状态的成功率等也就会越高，因此建议玩家在技能树中认准几个进行升级，每种技能都点两级的话效果反而不好。

剑士（ソ–ドマン）



HP、STR、VIT出色的前卫型职业，自身也有对物理攻防进行补正的被动技能。职业固有技能够提升全队的伤害值和命中率，但多个剑士的效果不会叠加。3种属性追击剑配合满级的“リンクプラス”能够进行7次追击，再加上“リンクマスタリ”的效果，累积伤害非常可观，而且由于特技带有属性，对于物防极高的敌人也能造成有效的伤害。同伴需使用多段判定技才能让剑士尽可能地展开追击，剑士也要比队伍中其他人都提前行动才能最大化追击次数，因此速度尤为关键，笔者推荐装备饰品来提升AGI或SPD，而且这样也能发挥“先驱けの功名”的加成效果。满级的“ソ–ドテンペスト”能够造成4倍的伤害，而两个盾牌技“パワ–ブレイク”和“マインドブレイク”在满级时能够减轻近3成的伤害，面对强敌时能够有效地降低全队的危险性。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
剑士の心得	1	–	职业固有技	同伴在攻击自己攻击过的目标时，伤害值变为1.2倍、命中率上升10
ソニックレイド	10	–	剑/突剑专用技	回合开始时用所持武器对敌方单体发动近接攻击
パワ–ブレイク	6	–	盾专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，使其在3个回合内物理攻击力下降
物理攻击ブ–スト	8	–	被动技	自己的物理攻击力上升
矿物学	1	–	被动技	在采掘点采掘时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
リンクフレイム	10	ソニックレイドLv3	剑/突剑专用技	给武器附加炎属性后对敌方单体发动近接攻击，之后有同伴攻击该目标时会发动炎属性追击（最多1次）
リンクフリ–ズ	10	ソニックレイドLv3	剑/突剑专用技	给武器附加冰属性后对敌方单体发动近接攻击，之后有同伴攻击该目标时会发动冰属性追击（最多1次）
リンクサンダ–	10	ソニックレイドLv3	剑/突剑专用技	给武器附加雷属性后对敌方单体发动近接攻击，之后有同伴攻击该目标时会发动雷属性追击（最多1次）
マインドブレイク	6	パワ–ブレイクLv3	盾专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，使其在3个回合内属性攻击力下降
ヴァンガ–ド	6	–	辅助技	5个回合内以牺牲防御力为代价，使自己的物理攻击力上升且最先行动
应急手当	6	–	探索技	在探索中回复我方单体的HP
剑士の极意	1	剑士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	同伴在攻击自己攻击过的目标时，伤害值变为1.25倍、命中率上升15
ダブルストライク	8	角色Lv20	剑/突剑专用技	用所持武器对敌方单体发动连续两次近接攻击
物理防御ブ–スト	8	角色Lv20	被动技	自己的物理防御力上升
先驱けの功名	8	ヴァンガ–ドLv2、角色Lv20	被动技	比所有敌人更快发动攻击时，伤害值和命中率上升
刚腕料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的STR值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
ラウンドソ–ド	8	ダブルストライクLv3、角色Lv20	剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，攻击会向左右扩散（扩散伤害固定为50%）
ペネトレイト	8	ダブルストライクLv3、角色Lv20	突剑专用技	发动贯通敌方前后两体的近接突攻击（贯通伤害固定为50%）
ソ–ドブレイカ–	6	角色Lv20	被动技	与自己处在同一列的同伴受到的物理伤害有一定几率减半
リンクプラス	8	角色Lv20	辅助技	3个回合内追击系技能的追击次数增加（最多7次）
剑士の悟り	1	剑士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	同伴在攻击自己攻击过的目标时，伤害值变为1.3倍、命中率上升20
ソ–ドテンペスト	8	ラウンドソ–ドLv3、角色Lv40	剑专用技	舍弃速度，对敌方单体发动强力的近接斩攻击
ハヤブサ突き	8	ペネトレイトLv3、角色Lv40	突剑专用技	快速对敌方一列发动随机次数的近接突攻击（最多3～4次）
攻防一体	6	ソ–ドブレイカ–Lv3、角色Lv40	被动技	装备两把武器时自己的物理防御力上升
リンクマスタリ	6	リンクプラスLv3、角色Lv40	被动技	追击系技能的追击威力随着发动次数的增加而上升

夜贼（ナイトシ–カ–）



AGI极高的敏捷型职业，但由于自身HP、VIT和装备品上的劣势，令其作为前卫时危险性也较高。夜贼的主力技——投刃技属于远隔攻击，因此将其安置在后排即可，“ハイドクロ–ク”在危急时刻也可以保全自己或血量不足的同伴。特技附带的丰富异常状态是夜贼最大的特点，配合职业固有技能对敌人形成较稳定的伤害输出。杂兵战时优先发动“スプレッドスロ–”，然后再辅以带异常状态的投刃能令瞬间敌方全体陷入极为不利的局面。面对强敌时先设法对其附加异常状态，再用“シャドウバイト”猛攻，伤害是平时的2倍，而满级“アサシネイション”的即死成功率在对方处于异常状态时更是高达85%！因此，夜贼的装备方面应尽量提升LUC，副职业也可以选择方阵师，利用“抑制ブ–スト”来提升异常状态的成功率。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
夜贼の心得	1	–	职业固有技	攻击处在异常状态的敌人时伤害值变为2倍
アイスブラッシュ	10	–	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩+冰属性攻击
盲目の投刃	6	–	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+盲目效果攻击
追影の刃	6	–	被动技	装备两把武器时，通常攻击可以攻击两次
ハイドクローク	4	–	辅助技	3个回合内对目标的1次物理攻击无效化
デコイサイン	4	–	辅助技	3个回合内指定我方单体被敌人攻击的几率上升
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ディレイスタブ	10	アイスブラッシュLv3	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，到回合结束前自己都没有受到伤害的话，能再次发动斩攻击
麻痹の投刃	6	盲目の投刃Lv2	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+麻痹效果攻击
先制クローク	6	ハイドクロークLv2	先制发动技	战斗开始时有一定几率自动对自己发动“ハイドクローク”
夜贼の极意	1	夜贼の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	攻击处在异常状态的敌人时伤害值变为2.4倍
アサシネイション	8	ディレイスタブLv2、角色Lv20	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩+即死效果攻击，目标处在异常状态时即死成功率上升
睡眠の投刃	6	麻痹の投刃Lv2、角色Lv20	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+睡眠效果攻击
スプレッドスロー	4	角色Lv20	辅助技	下次行动时，自己使用的投刃系技能的效果范围扩大、能够攻击敌方全体
奇袭	6	角色Lv20	探索技	一定步数内，遇敌时发生先制的几率上升（最多65步）
俊敏料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的AGI值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
シャドウバイト	8	アサシネイションLv3、角色Lv20	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，目标处在异常状态时伤害值上升
咒いの投刃	6	睡眠の投刃Lv2、角色Lv20	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+诅咒效果攻击
速度ブースト	10	角色Lv20	被动技	自己的行动速度、命中率、回避率上升
夜贼の悟り	1	夜贼の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	攻击处在异常状态的敌人时伤害值变为2.8倍
スウィフトソード	8	シャドウバイトLv2、角色Lv40	剑/短剑专用技	对敌方单体发动随机次数的近接斩攻击（最多4～5次）
猛毒の投刃	6	咒いの投刃Lv2、角色Lv40	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+毒效果攻击（等级上升的同时中毒伤害也会大幅提升）
追影の残滓	8	盲目の投刃Lv3、角色Lv40	被动技	用武器的攻击系技能有一定几率连续发动两次
先制スプレッド	6	スプレッドスローLv2、角色Lv40	先制发动技	战斗开始时一定几率自动对自己发动“スプレッドスロー”
暗讨マスタリ	8	スウィフトソードLv2、猛毒の投刃Lv2、角色Lv40	被动技	令敌方陷入异常状态时造成的伤害值上升

城塞骑士（フォートレス）



拥有全职业中最高的HP和VIT，再加上自身拥有强化物理防御和HP的被动技能，确实能像城塞一般在同伴身前形成坚固的防线。针对敌人攻击方式的不同，选择使用两种“防御阵形”可以降低我方的危险。虽然将城塞骑士撤到后排再“挑发”能在吸引火力的同时降低危险性，但这也浪费了他的职业固有技和“ガードマスタリー”，因此还是用装备提升防御后放置在前排为佳。“ディバイド”系的特技能够替同伴抵挡攻击，如果队中有切实需要保护的角色（如帝国骑士），这一系列的技能不妨都升到满。但要注意的是，由于本作中的防护技能并不是先制发动的，因此城塞骑士自身的行动速度也不能太慢。想要习得攻击系招式的话推荐“ホーリーバッシュ”与“リベンジスマイト”，后者在发动过程中每受到1次攻击、伤害值就会提升40%（最多累积10次）。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
城塞骑士の心得	1	–	职业固有技	处在前列受到敌人攻击时自己的TP回复3
ボルトストライク	10	–	锤专用技	对敌方单体发动近接坏+雷属性攻击
ディバイドガード	6	–	盾专用技	本回合内保护我方单体、代替同伴承受攻击，且受到的伤害值下降
防御阵形	6	–	辅助技	3个回合内我方全体的物理防御力上升
挑发	4	–	辅助技	4个回合内自己被敌人攻击的几率上升
物理防御ブースト	10	–	被动技	自己的物理防御力上升
矿物学	1	–	被动技	在采掘点采掘时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ホーリーバッシュ	10	ボルトストライクLv3	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，并回复自己的HP（回复量与伤害值成正比）
防御阵形Ⅱ	6	防御阵形Lv3	辅助技	3个回合内我方全体的属性防御力上升
先制挑发	4	挑发Lv2	先制发动技	战斗开始时有一定几率自动发动“挑发”
城塞骑士の极意	1	城塞骑士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	处在前列受到敌人攻击时自己的TP回复4
リベンジスマイト	8	ホーリーバッシュLv2、角色Lv20	锤专用技	3个回合后对敌方单体发动近接坏攻击，在此期间受到的攻击次数越多，攻击的威力越大
ラインディバイド	6	ディバイドガードLv3、角色Lv20	盾专用技	本回合内保护我方一列，代替同伴承受攻击，且受到的伤害值下降
骑士の加护	6	角色Lv20	被动技	自身被附加封印或异常状态时的自动解除率上升
ランパート	6	角色Lv20	辅助技	3个回合内自己的物理、属性防御力上升
步哨	6	角色Lv20	探索技	一定步数内，显示同阶层内FOE的位置（最多100步、最大范围10）
屈强料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的VIT值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
オールディバイド	6	ラインディバイドLv3、角色Lv20	盾专用技	本回合内保护我方全体，代替同伴承受攻击，且受到的伤害值下降
圣なる加护	4	骑士の加护Lv3、角色Lv20	辅助技	3个回合内我方一列有1次机会防止异常状态
ヒールウォール	8	角色Lv20	被动技	同列的角色在防御时能回复HP
城塞骑士の悟り	1	城塞骑士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	处在前列受到敌人攻击时自己的TP回复5
アースバイドモード	8	リベンジスマイトLv2、角色Lv40	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，攻击会向左右扩散，且自己也会受到伤害
ディバイドモード	6	オールディバイドLv3、角色Lv40	盾专用技	3个回合内保护我方HP不足50%的同伴，代替其承受攻击，且受到的伤害值下降
HPブースト	10	角色Lv40	被动技	自己的HP最大值上升
ガードマスタリー	8	ディバイドモードLv2、角色Lv40	被动技	处在前列时对自己的物理、属性攻击有一定几率无效化

狙击手（スナイパー）



AGI较高但HP和VIT为全职业中最低，与夜贼类似，技能方面则是以“封印”和“会心攻击”为主。“三封”对于本系列的重要性不言而喻，成功封印能够有效地遏制强敌的招式，而且三招特技都有必中效果，配合狙击手自身不俗的STR伤害值非常稳定。会心率和封印成功率都依存于LUC，因此装备品上面也应尽量强化。虽然狙击手的招式都不带属性，但面对物理耐性强的敌人时可以用“シルバーアロー”来予以有效打击。“スコールショット”每一发的伤害固定为0.5倍，但由于攻击次数非常多，满级时16发相当于8倍伤害，不过特技本身有“命中率-60”的补正，因此在发动前要先使用“观测”，或让敌方处在脚封或盲目、混乱、麻痹等回避率为0的状态。技能点富裕的时候可以习得“スカベンジャー”和“カモフラージュ”等来辅助探索。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
狙击手の心得	1	–	职业固有技	弓专用技有一定几率发动会心攻击，且会心攻击时的伤害值变为1.2倍
レッグスナイプ	8	–	弓专用技	对敌方单体发动必中的远隔突攻击，有一定几率附加脚封效果
ロングショット	10	–	弓专用技	对敌方单体发动远隔突攻击
ロックオン	6	–	辅助技	5个回合内自己发动会心攻击的几率上升
スカベンジャ–	6	–	被动技	怪物的素材掉落几率上升
树木学	1	–	被动技	在采伐点采伐时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ア–ムスナイプ	8	レッグスナイプLv2	弓专用技	对敌方单体发动必中的远隔突攻击，有一定几率附加腕封效果
フルメタルアロ–	10	ロングショットLv3	弓专用技	发动贯通敌方前后两体的远隔突攻击
フランクショット	10	ロングショットLv3	弓专用技	对敌方一列发动远隔突攻击
观测	4	–	辅助技	5个回合我方全体的命中率上升
狙击手の极意	1	狙击手の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	弓专用技有一定几率发动会心攻击，且会心攻击时的伤害值变为1.35倍
ヘッドスナイプ	8	ア–ムスナイプLv1、角色Lv20	弓专用技	对敌方单体发动必中的远隔突攻击，有一定几率附加头封效果
シルバ–アロ–	8	フルメタルアロ–Lv2、角色Lv20	弓专用技	无视敌方单体的强化效果、物理抗性，发动远隔突攻击
スコ–ルショット	8	フランクショットLv2、角色Lv20	弓专用技	对敌方全体发动随机次数的远隔突攻击（最多6～16次）
正鹄の明	10	ロックオンLv3、角色Lv20	被动技	发动会心攻击的几率上升
カモフラ–ジュ	6	角色Lv20	探索技	一定步数内，遇敌率下降（最多100步）
鉴定眼	1	角色Lv20	空中技	在供应点获得稀有食材的几率上升（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
チェイスバインド	8	ヘッドスナイプLv2、角色Lv20	被动技	敌方被封印时会发动追击（最多3次）
イ–グルアイ	4	角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方单体的物理防御力下降
警戒传令	6	カモフラ–ジュLv2、角色Lv20	被动技	遇敌时发生的敌方偷袭有一定几率无效化
狙击手の悟り	1	狙击手の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	弓专用技有一定几率发动会心攻击，且会心攻击时的伤害值变为1.5倍
狙击マスタリ	8	チェイスバインドLv3、角色Lv40	被动技	攻击处在封印状态的敌人时发动会心攻击的几率上升
インパクトアロ–	8	シルバ–アロ–Lv2、角色Lv40	弓专用技	发动贯通敌方前后两体的远隔突攻击，2个回合内不能再次使用此技能
ヘブンズショット	8	スコ–ルショットLv2、角色Lv40	弓专用技	对敌方单体发动远隔突攻击并解除其封印状态，目标身上的封印数越多，攻击的威力越大
物理攻击ブ–スト	8	角色Lv40	被动技	自己的物理攻击力上升

医术师（メディック）



标准的奶妈职业，在面对强敌消耗战中是不可或缺的同伴。职业固有技和“ヒ–ルマスタリ”对于回复量都有不同程度的加成，能够确保同伴处于健康状态。在“TPブ–スト”的加成下，TP值基本够用，因此“リフレッシュ”和“リカバリ–”学到3级即可。除了“ヒ–リング”、“リザレクト”等回复系技能外，自动技“オ–トヒ–ル”和“オ–トリザレクト”都是推荐学习的，两招的发动几率固定为30%和25%（升级只提升回血量），而且发动时完全不消耗TP，非常超值。“战后手当”能够延长队伍在迷宫中的探索时间，而“危险素材の知识”则是热气球模式下的必备技能。技能点有盈余的话，可以认准“ヘヴィストライク”或“スリ–プブロ–”中的任何一个升，两招打击技在满级时的异常状态成功率都能到达50%。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
医术师の心得	1	–	职业固有技	队伍通过技能回复HP时，回复量变为1.15倍
ヒ–リング	10	–	回复技	回复我方单体的HP
リフレッシュ	6	–	回复技	解除我方的异常状态（Lv3时目标范围从单体变为一列）
ヘヴィストライク	8	–	锤/杖专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，有一定几率将其击晕
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ラインヒ–ル	10	ヒ–リングLv3	回复技	回复我方一列的HP
集中治疗	6	ヒ–リングLv4	辅助技	3个回合内自己使用HP回复系技能的效果上升
トリ–ト	6	リフレッシュLv2	回复技	解除我方的弱化状态（Lv3时目标范围从单体变为一列）
リカバリ–	6	リフレッシュLv2	回复技	解除我方的封印状态（Lv3时目标范围从单体变为一列）
战后手当	8	–	被动技	战斗胜利时回复我方全体的HP
医术师の极意	1	医术师の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	队伍通过技能回复HP时，回复量变为1.2倍
フルヒ–リング	4	ラインヒ–ルLv3、角色Lv20	回复技	回复我方单体的全部HP
リザレクト	8	角色Lv20	回复技	治疗我方单体的战斗不能状态
一齐救护	4	トリ–トLv1、リカバリ–Lv1、角色Lv20	辅助技	3个回合内“リカバリ–、リフレッシュ、トリ–ト、フルリフレッシュ”的效果范围扩大（单体变为一列、一列变为全体）
スリ–プブロ–	8	ヘヴィストライクLv2、角色Lv20	锤/杖专用技	对敌方单体发动近接坏+睡眠效果攻击
危险素材の知识	1	角色Lv20	空中技	食材的毒性无效化（队中还有习得此技能的同伴时效果也不会改变）
パ–ティヒ–ル	10	フルヒ–リングLv2、角色Lv20	回复技	回复我方全体的HP
フルリフレッシュ	4	一齐救护Lv2、角色Lv20	回复技	解除我方单体的弱化、封印和异常状态
ストレッチ	6	角色Lv20	被动技	自己对封印效果的耐性上升
医术师の悟り	1	医术师の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	队伍通过技能回复HP时，回复量变为1.25倍
オ–トヒ–ル	8	パ–ティヒ–ルLv2、角色Lv40	被动技	我方同伴HP不足30%时，有一定几率自动回复其HP
オ–トリザレクト	8	リザレクトLv4、角色Lv40	被动技	我方同伴战斗不能时，有一定几率自动将其救起
TPブ–スト	6	角色Lv40	被动技	自己的TP最大值上升
スタ–ドロップ	8	スリ–プブロ–Lv2、角色Lv40	锤/杖专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，该回合内目标的物理防御力下降
ヒ–ルマスタリ	8	オ–トヒ–ルLv3、角色Lv40	被动技	“ヒ–リング、ラインヒ–ル、パ–ティヒ–ル”的回复量上升

印术师（ル–ンマスタ–）



拥有全职业中最高TEC和TP的法师系作战单位，丰富的属性攻击能有效地针对敌方的弱点。满级的“ル–ンの导き”、“属性攻击ブ–スト”、“印术マスタリ”分别能提升1.4倍、1.25倍和1.25倍伤害，是印术师的必学技能，而且在命中敌人的弱点后，战斗中也会出现文字提示。在42级后可以进行洗点，把炎、冰、雷的初、中级印术技保持在2级即可，把技能点分配给高级印术和无属性的“原始の印术”。展开攻击前先用“ル–ンの辉き”强化自身，满级情况下伤害提升1.45倍而且对爆发技也同样有效。由于印术师的TP消耗极大，推荐学习“TPカット”，满级时发动几率为25%。最后要提醒的是其职业固有技效果是可以叠加的，因此在后排放置3个印术师发动连续属性技的伤害极为可观，也是非常有效的强攻战术之一。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
印术师の心得	1	–	职业固有技	与自己处在同一列的同伴属性&无属性攻击力变为1.1倍、防御力变为1.05倍
炎の圣印	6	–	辅助技	3个回合内敌方全体炎属性耐性下降，我方全体炎属性耐性上升
冰の圣印	6	–	辅助技	3个回合内敌方全体冰属性耐性下降，我方全体冰属性耐性上升
雷の圣印	6	–	辅助技	3个回合内敌方全体雷属性耐性下降，我方全体雷属性耐性上升
ルーンの輝き	6	–	辅助技	3个回合内自己的属性&无属性攻击力上升
TPブースト	8	–	被动技	自己的TP最大值上升
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
火球の印术	10	炎の圣印Lv1	印术技	对敌方单体发动远隔炎属性攻击，攻击会向左右扩散（扩散伤害固定为50%）
冰枪の印术	10	冰の圣印Lv1	印术技	发动贯通敌方前后两体远隔冰属性攻击
雷击の印术	10	雷の圣印Lv1	印术技	对敌方一列发动近接雷属性攻击
印术师の极意	1	印术师の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	与自己处在同一列的同伴属性&无属性攻击力变为1.13倍、防御力变为1.08倍
爆炎の印术	8	火球の印术Lv2、角色Lv20	印术技	对敌方全体发动远隔炎属性攻击
冻牙の印术	8	冻牙の印术Lv2、角色Lv20	印术技	对敌方全体发动随机次数的远隔冰属性攻击（最多3～4次）
稻妻の印术	8	稻妻の印术Lv2、角色Lv20	印术技	对敌方单体发动远隔雷属性攻击
ルーンの盾	4	ルーンの輝きLv2、角色Lv20	被动技	与自己处在同一列的同伴受到的属性攻击有一定几率无效化
TPカット	6	角色Lv20	被动技	有一定几率令TP消耗变成0
聪明料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的TEC值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
ルーンの导き	6	ルーンの盾Lv2、角色Lv20	被动技	命中敌方弱点时的伤害值上升
属性攻击ブースト	10	角色Lv20	被动技	自己的属性&无属性攻击力上升
印术师の悟り	1	印术师の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	与自己处在同一列的同伴属性&无属性攻击力变为1.15倍、防御力变为1.1倍
劫火の大印术	8	爆炎の印术Lv2、角色Lv40	印术技	对敌方单体发动远隔炎属性攻击
吹雪の大印术	8	冻牙の印术Lv2、角色Lv40	印术技	对敌方全体发动远隔冰属性攻击
天雷の大印术	8	稻妻の印术Lv2、角色Lv40	印术技	对敌方全体发动随机次数的远隔雷属性攻击（最多3～5次）
印术マスタリ	8	ルーンの导きLv2、角色Lv40	被动技	印术系技能的攻击力上升
原始の印术	8	印术マスタリLv2、角色Lv40	印术技	对敌方全体发动远隔无属性攻击

舞者
（ダンサー）



各项能力比较平均的职业，有点类似与前作的“公主”，可以根据战况灵活地在前后排之间游走。满级的“扇の舞”回避率提升35%，能有效地提高舞者的存活率，“クイックステップ”则能令同伴抵消招式的行动速度延后效果（比如剑士的“ソードテンペスト”、帝国骑士的“ドライブ”系技能）。舞者的攻击手段多为通常攻击，因此比较依赖于装备，“剑の舞”、“霞の舞”配上夜贼的“追影の刃”时效果显著。需要提醒的是，“チェイスサンバ”和“ラッシュダンス”的追击并不属于通常攻击，不过具体威力依旧取决于装备的优劣。“リフレシュワルツ”和“リカバリワルツ”在后期是极为实用的技能，比如在面对会发动石化等危险效果的敌人时，优先预防能够避免我方被瞬间团灭。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
踊り子の心得	1	–	职业固有技	自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果延长1个回合
リジェネワルツ	10	–	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在回合结束时回复HP
アタックタンゴ	8	–	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴物理攻击力上升
カウンターサンバ	8	–	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在受到攻击时，有一定几率发动反击
扇の舞	10	–	被动技	自己的回避率上升
树木学	1	–	被动技	在采伐点采伐时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
リフレシュワルツ	4	リジェネワルツLv3	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在回合结束时解除异常状态
ガードタンゴ	8	アタックタンゴLv3	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴物理防御力上升
チェイスサンバ	8	カウンターサンバLv3	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴攻击敌人后，自己能发动追击（最多2次）
踊り子の极意	1	踊り子の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果延长2个回合
リカバリワルツ	4	リフレシュワルツLv1、角色Lv20	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在回合结束时解除封印效果
エナジータンゴ	6	ガードタンゴLv1、角色Lv20	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴的TP消耗减少（最多减少8）
トリックサンバ	8	チェイスサンバLv1、角色Lv20	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴，会在自己攻击后向敌人发动追击（最多3次）
剑の舞	10	扇の舞Lv3、角色Lv20	被动技	自己在通常攻击时有一定几率发动复数次攻击（最多4次）
バーストセーブ	6	角色Lv20	被动技	自己在发动爆发技时，爆发槽的消耗有一定几率减少1
强运料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的LUC值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
ヒールダンス	10	リカバリワルツLv2、角色Lv20	舞蹈技	在“ワルツ”系技能的效果中方可使用，能回复我方全体的HP
ワイドダンス	4	エナジータンゴLv2、角色Lv20	舞蹈技	在“タンゴ”系技能的效果中方可使用，本回合内自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果范围为我方全体
ラッシュダンス	8	トリックサンバLv2、角色Lv20	舞蹈技	在“サンバ”系技能的效果中方可使用，本回合内我方全体攻击敌人后，自己能发动追击（最多5次）
踊り子の悟り	1	踊り子の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果延长3个回合
クイックステップ	4	角色Lv40	特殊技	指定的我方单体在该回合最先行动
ビートダンス	6	角色Lv40	舞蹈技	同时在“ワルツ、タンゴ、サンバ”系技能的效果中方可使用（需同一人发动），我方全员向敌方单体发动总攻击
速度ブースト	8	角色Lv40	被动技	自己的行动速度、命中率、回避率上升
霞の舞	8	剑の舞Lv3、角色Lv40	被动技	通常攻击时有一定几率将敌人击晕
ダンスマスタリ	8	ビートダンスLv3、角色Lv40	被动技	在“ワルツ、タンゴ、サンバ”系技能效果中时，爆发槽的积蓄加快

方阵师
（ミスティック）



LUC最高的职业，配合着“抑制ブースト”的加成效果，令方阵系技能附加封印或异常状态的成功率极高。各种方阵都是有持续效果的，这也是其相比夜贼和狙击手的优势所在，但场上同时只能存在一种方阵也在一定程度上限制了发挥。方阵师的回复能力优于舞者，故队伍中没有医术师的时候可以学习“阵回复”、“破阵：命脉活性”来回血。其主要攻击手段在于“破阵：亚空绞破”和“破阵：亚空鸣动”，无属性的攻击能对大部分敌人都造成有效伤害，想要进一步提升威力的话，除了学习“方阵マスタリ”外，方阵本身的等级也要点满。另外满级的“衰身の邪眼”能够将伤害提升至1.25倍，在我方展开强攻前使用效果显著。满级的“回复步行”效果为每走1步HP回复10，足以令全队在迷宫中探索时保持健康状态。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
方阵师の心得	1	–	职业固有技	方阵的效果消失时自己的TP回复5
阵回复	6	–	被动技	张开方阵期间，回合结束时回复我方全体的HP
毒の方阵	8	–	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有毒效果的方阵
腕封の方阵	8	–	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有腕封效果的方阵
退魔の雾	6	–	被动技	与自己处在同一列的同伴受到封印、异常状态有一定几率无效化
地脉操作	4	–	探索技	一定步数内，地形伤害值下降（最多80步）
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
麻痹の方阵	8	毒の方阵Lv2	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有麻痹效果的方阵
脚封の方阵	8	腕封の方阵Lv2	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有脚封效果的方阵
回复步行	8	地脉操作Lv2	被动技	在迷宫中行走时自动回复我方全体的HP
方阵师の极意	1	方阵师の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	方阵的效果消失时自己的TP回复8
破阵：命脉活性	10	阵回复Lv2、角色Lv20	破阵技	解除方阵、回复我方全体的HP
催眠の方阵	8	麻痹の方阵Lv2、角色Lv20	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有睡眠效果的方阵
头封の方阵	8	脚封の方阵Lv2、角色Lv20	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有头封效果的方阵
魅了の邪眼	4	角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方全体的物理、属性攻击力下降
精进料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的TP值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
破阵：亚空绞破	6	破阵：命脉活性Lv3、角色Lv20	破阵技	解除方阵、对敌方单体发动远隔无属性攻击
幻惑の方阵	8	催眠の方阵Lv3、角色Lv20	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有混乱效果的方阵
衰身の邪眼	4	魅了の邪眼Lv2、角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方全体的物理、属性防御力下降
方阵师の悟り	1	方阵师の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	方阵的效果消失时自己的TP回复10
破阵：亚空鸣动	6	破阵：亚空绞破Lv2、角色Lv40	破阵技	解除方阵、对敌方全体发动远隔无属性攻击
TPリターン	6	角色Lv40	被动技	令敌方陷入异常状态或封印时回复自己的TP
解魔の札	4	角色Lv40	辅助技	敌方单体的封印、异常状态耐性还原到初期值
抑制ブースト	10	角色Lv40	被动技	封印、异常状态、击晕的成功几率上升
方阵マスタリ	8	破阵：亚空鸣动Lv3、角色Lv40	被动技	解除方阵的等级越高，破阵系技能的效果越好

武士（モノノフ）



拥有傲视其他职业的出色HP、STR，自身也有“物理攻击ブースト”和“背水の阵”等强化攻击的被动技。TP不足是其弱点，虽然能通过职业固有技和“狮子奋迅”回复少许，但在BOSS战中往往不够用。满级的“罗刹”能把伤害值提升至1.7倍，但这也令自身的TP消耗更快，“罗刹マスタリ”能进一步优化该状态的效果。设法速战速决是武士的首选战术，当自身HP不足10%时，满级的“无双神乐”能够发动10次攻击，但HP始终处在危险状态的武士也需要他人的保护。寻求稳妥的话也可以不用“罗刹”效果，改用蓄力战术，满级“チャ–ジ”后下次行动的伤害值为2.2倍，“冰刹”、“铁火”等招式在平时也足以够用。注意在游戏的后期，BOSS往往会对自身使用强化效果（包括进入持续回血的状态），能打消这些效果的“咆哮”也是必备技能之一。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
武士の心得	1	–	职业固有技	通常攻击时自己的TP回复8
峰打	8	–	刀/锤专用技	对敌方单体发动近接坏+麻痹效果的攻击
罗刹	6	–	辅助技	以消耗自己的HP和TP为代价，行动时造成的伤害值上升
咆哮	4	–	特殊技	对敌方单体发动无属性攻击并解除其全部强化效果
物理攻击ブースト	10	–	被动技	自己的物理攻击力上升
树木学	1	–	被动技	在采伐点采伐时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
弧月	8	峰打Lv3	刀专用技	对敌方一列发动近接斩攻击
头碎	8	峰打Lv3	锤专用技	对敌方单体发动近接坏+头封效果的攻击
食いしばり	4	罗刹Lv1	被动技	战斗中自己的HP降为0时能自动回复一定值（仅1次）
武士の极意	1	武士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	通常攻击时自己的TP回复10
冲破	8	角色Lv20	刀/锤专用技	消耗自己的HP对敌方全体发动远隔斩攻击
罗刹解除	4	食いしばりLv1、角色Lv20	特殊技	解除罗刹状态，回复自己的HP和TP
先制罗刹	4	食いしばりLv2、角色Lv20	先制发动技	战斗开始时有一定几率自动进入罗刹状态
チャ–ジ	4	角色Lv20	特殊技	下次行动时自己的物理攻击力上升
强壮料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的HP值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
冰刹	8	冲破Lv3、角色Lv20	刀专用技	对敌方单体发动近接斩+冰属性攻击
铁火	8	冲破Lv3、角色Lv20	锤专用技	对敌方单体发动近接坏+炎属性攻击
背水の阵	8	チャ–ジLv2、角色Lv20	被动技	装备两把武器时物理攻击力上升
武士の悟り	1	武士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	通常攻击时自己的TP回复12
闪刃	8	冰刹Lv2、角色Lv40	刀专用技	对敌方单体发动近接斩攻击
流坠冲	8	铁火Lv2、角色Lv40	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，攻击会向左右扩散
罗刹マスタリ	8	罗刹解除Lv2、角色Lv40	被动技	罗刹状态下，随着HP的减少防御力上升，随着TP的减少攻击力上升
狮子奋迅	8	角色Lv40	被动技	通常攻击时回复自己的HP
无双神乐	8	闪刃Lv3、角色Lv40	刀专用技	对敌方全体发动随机次数的近接斩攻击，随着HP的减少攻击次数上升（最多2～10次）
乾坤一掷	8	流坠冲Lv3、角色Lv40	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，自己陷入麻痹状态

帝国骑士（インペリアル）



拥有最强爆发力的职业，后期能轻松打出单发过万的伤害，但特殊武器炮剑在发炮后进入过热状态也是其特点。“ドライブ”系特技是帝国骑士的主战术，为了进一步强化攻击力，装备方面要尽量提升STR。发炮前先用自身的特殊蓄力，满级“チャ–ジエッジ”能让次回合的伤害提升至2.6倍。炮剑9个回合的过热状态看似漫长，实际上在职业固有技的影响下只剩6回合，再加上“强制排热”等技能，很快就能让帝国骑士再度开炮。而且在升满“イグニッション”的情况下，两次过热就能发动其效果，然后连续开炮猛攻，或是使用奥义“オ–バ–ドライブ”体验轰杀至渣的快感。习得“コンバ–タ–”能在一定程度上降低TP消耗，但需要注意的是帝国骑士在开炮的回合受到的伤害为1.5倍，需要用城塞骑士予以保护。

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
帝国骑士の心得	1	–	职业固有技	炮剑的过热状态缩短1回合
シャ–プエッジ	6	–	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，炮剑的过热状态缩短1回合
アサルトドライブ	10	–	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，发动期间防御力下降，之后8个回合炮剑处于过热状态
リアガ–ド	6	–	辅助技	5个回合内令我方单体的最后行动，物理、属性防御力上升
物理攻击ブ–スト	8	–	被动技	自己的物理攻击力上升
矿物学	1	–	被动技	在采掘点采掘时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
インパルスエッジ	6	シャ–プエッジLv2	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击并回复自己的TP，仅在发动“シャ–プエッジ”的次回合可用
强制排热	4	アサルトドライブLv4	炮剑专用技	炮剑的过热状态缩短3回合
帝国骑士の极意	1	帝国骑士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	炮剑的过热状态缩短2回合
ク–ルエッジ	6	インパルスエッジLv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，炮剑的过热状态缩短2回合，尽在发动“シャ–プエッジ”或“インパルスエッジ”的次回合可用
フレイムドライブ	8	强制排热Lv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+炎属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
フリ–ズドライブ	8	强制排热Lv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+冰属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
ショックドライブ	8	强制排热Lv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+雷属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
ホ–クアイ	4	角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方单体的属性防御力下降
狩猎者の嗅觉	1	角色Lv20	空中技	调查供应点时有一定几率不减少埋藏量（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
チャ–ジエッジ	6	ク–ルエッジLv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，下次行动时自己的攻击力上升，尽在发动“シャ–プエッジ”或“ク–ルエッジ”的次回合可用
コンバ–タ–	6	ホ–クアイLv2、角色Lv40	被动技	命中敌方弱点时回复自己的TP
帝国骑士の悟り	1	帝国骑士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	炮剑的过热状态缩短3回合
イグニッション	8	角色Lv40	炮剑专用技	自己的炮剑从过热状态回复的3个回合内，不会进入过热状态（必要的最少过热次数2）
フィニッシャ–	6	角色Lv40	被动技	击倒敌人时回复自己的TP
アクセルドライブ	8	角色Lv40	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+无属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
属性攻击ブ–スト	8	角色Lv40	被动技	自己的属性&无属性攻击力上升
オ–バ–ドライブ	8	イグニッションLv4、角色Lv40	炮剑专用技	发动期间防御力下降，解除“イグニッション”的效果对敌方全体发动远隔无属性攻击
ワイドエフェクト	6	フィニッシャ–Lv3、角色Lv40	被动技	对敌方单体的攻击技能有一定几率会向左右扩散
ドライブマスタリ	8	アクセルドライブLv3、角色Lv40	被动技	战斗中炮剑处在过热状态时造成的伤害值上升

迷宫攻略

本作新增了难易度选择，NORMAL与系列一贯的难度平齐，而CASUAL则是面向新手的难度，区别在与CASUAL难度下玩家造成的伤害为1.5倍、受到的伤害减半、使用回复系技能的效果1.2倍、敌方回复系技能效果只有0.8倍，此外，回城道具“アリアドネの丝”在使用后并不会消耗，而玩家队伍在全灭后也不会Game Over，而是自动返回城镇。不同难度对于游戏的剧情和流程没有影响，只不过有公会勋章只能在NORMAL难度下才能拿到。

本作的热气球模式不像3代的航海模式那样相对独立，而是与主线冒险紧密相关，下文的章节按照热气球模式的大地划分，各个迷宫探索的先后顺序并不固定。需要提醒新手玩家的是，本作迷宫中的BOSS级敌人——FOE大多数都是不需要强制击倒的，前期实力不济时耐心观察其行动规律，设法绕过FOE继续前进。玩家也完全可以先乘坐热气球寻找秘宝，去小迷宫刷取素材、强化实力后再向主线的树海迷宫发起挑战。

由于热气球模式下的地图相对简单，攻略中就不给出完整地图了，直接用坐标说明重要点位。小迷宫和树海迷宫会给出简易地图，常见的图标如下，一些特殊地形所使用的图标在相应迷宫的攻略部分再做讲解。

图标	说明	图标	说明
	门		上锁门
	宝箱		上锁宝箱
	向上阶梯		向下阶梯
	热气球		采集点
	采伐点		采掘点
	重要点位		FOE
	单向密道		双向密道
	特殊门		树海磁轴

开篇教学

在“冒险者ギルド”中需要先输入公会名称（在邂逅通信中会用到），并得到“领主への绍介状”。随后要进行“冒险者の登录”，选择角色形象时按Y键能切换到另一种配色。登录完成后还需进行队伍编成，队伍最多可由5人组成，新作成的角色都有3点技能点可供使用。进入“マルク统治院”找领主接受主线任务“虹翼の欠片を入手せよ！”后，就可以由街门前往首个小迷宫“森の废矿”。

在迷宫中没走几步，冒险者瓦鲁温多（ワ–ルウィンド）就会把“树海の地图”交给玩家，此后便能在下屏幕自由绘制地图。这里的FOE“彷徨う狒狒”凭目前的实力不可能与其叫板，不过它的生态特征是不会察觉到背后的情况，因此只需在其转过身去时跟着它就能安然前进。到达北侧的采掘点后同样要跟在FOE身后，再伺机采掘，注意每采1次FOE都会移动，因此不要贪多。“虹翼の欠片”虽然是黄色的稀有素材，但还是不难刷出的。带着任务所需的素材返回统治院汇报，得到热气球和装备“食材用カタパルト”，在“カ–ゴ交易场”还能拿到“ダウジングロッド”。热气球模式开启的同时，游戏才算正式开始。



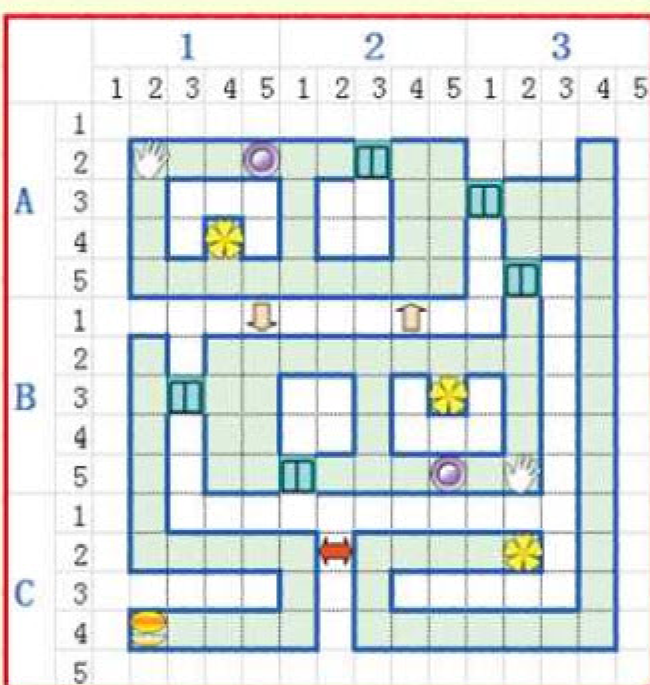
第1大地·风驰ノ草原

首个大地的要素不是很多，周围的高山目前由于热气球飞行高度的限制无法越过去，不过飞在高空中的FOE此时对玩家也没有威胁。在地图上出现的食材点位每天都会刷新，而且热气球也不像前作的航海那样需要经费，前期合理利用的话能够赚得不少金钱。除了位于（3A-3,4）的树海迷宫外，前期可以到达的3个小迷宫分别是“森の废矿”（3D-4,4）、“小さな果树林”（2A-3,5）和“兽谷の泉”（1C-4,2）。第三个小迷宫由于处在西侧的峡谷内，想在狭窄的地形避过两个FOE不太容易，建议投掷野菜类食材作为诱饵，如此一来“うろつく跳兽”就会被顺利引开，而（2C-1,4）的隐藏通道需要从北侧开启。待拿到“碧照ノ树海”迷宫中的“古ぼけた石板”后热气球的装备槽会增加到2格，来到（3A-3,1）的石碑处把石板镶嵌进去，便能前往第2大地。

FOE·うろつく跳兽（HP=1289）：发现玩家后就会积极追踪的FOE，不过不能涉水，因此只要不是进入死胡同就不难逃脱。想要与其交手建议在地图上投掷“黑檀ニンジン”作为诱饵，待其进食时再从身后发动攻击，不但能取得先机，还能让FOE陷入中毒状态，每回合削减40点HP。袋鼠的主要招式有攻击单体附带麻痹效果的“ジェットアッパー”以及攻击一列附带脚封效果的“ブーメランフック”，不过这两招都是腕技，也就是说成功腕封后FOE就没有太大威胁了。炎、冰、雷3种属性都是其弱点，用印术师或剑士的属性剑能有效地造成伤害。

FOE·压倒する巨翼（HP=2540）：飞在高空的大鸟一次可以移动两格，引诱它的诱饵是鱼类食材，弱点属性则为炎和雷。FOE以物理攻击为主，攻击单体且带有石化效果的“石化の瞳”为头技，攻击单体的“引きちぎる大爪”为脚技，每到4的倍数回合才会使出的“沙尘の翼”为腕技，能攻击全体并附加命中率下降效果。由于全队皆陷入石化的话照样Game Over，建议在战斗中应设法让BOSS处于头封状态。在4的倍数回合提前做好防御措施，用狙击手的“观测”可以消除命中率下降的不利效果。

小迷宫 小さな果树林

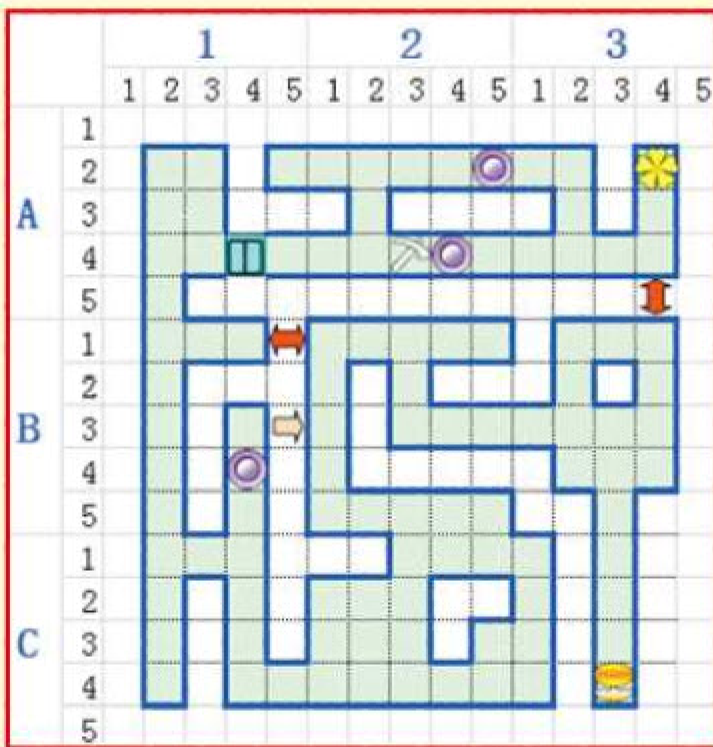


敌人同时出现的数量有所增多，尤其“森ネズミ”的行动速度很快，杂兵战时也不可大意；“シンリンチョウ”会使用盲目效果的特技降低我方命中率，其弱点是突攻击；“森林カエル”的体力和攻击力都不低，而且舌头攻击带有脚封效果，建议抓住其冰属性弱点快速击倒，而特殊素材“蛙の体液”需要用坏攻击将其击杀才能掉落。（2B-5,3）的“毒のハンマ－”以及（1A-4,4）的“火炎のハンマ－”都是锻冶所需的关键道具；（3C-2,2）宝箱内的“雷印の指轮”则能让任意角色使用1级的“雷击の印术”，利用特殊装备使用其他职业的特技也是本作的新增要素。

FOE·狂乱の幼鹿（HP=248）：本作中最弱的FOE，它们在经过地图上的采集点时会稍作停留休息，此时上前触发战斗能占得先机。除冰属性以外，其他攻击对幼鹿都能造成不低的伤害，而成功封住其脚部后更是能封住其踩踏攻击、轻松虐杀。

FOE·狂乱の角鹿（HP=784）：一开始并不会在地图上出没，在玩家消灭本迷宫中两只幼鹿FOE后才在入口附近现身。此时角鹿会狂怒着追赶玩家，每次移动能走两格，而且可以跳过水潭。前期不建议与它缠斗，还是先利用密道逃离其追捕吧。

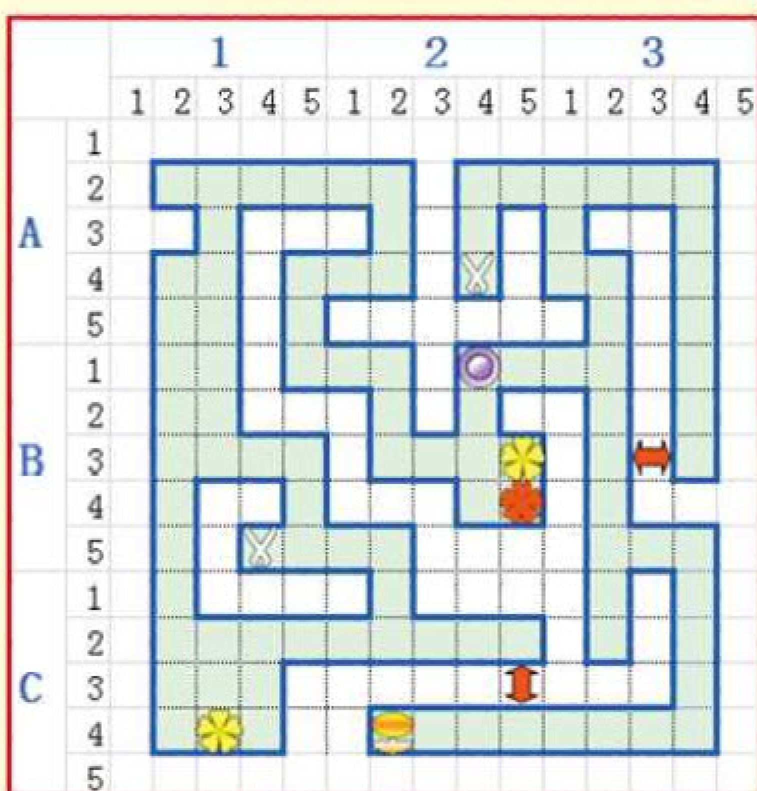
小迷宫 森の废矿



首个迷宫中的敌人还算温和，“ボールアニマル”的物理防御力较高，建议多用属性攻击。调查（1C-2,4）扇状植物，选择YES全员HP能回复15，但无论选YES或NO，都会触发战斗，只不过前者的敌人数量多出一倍；与（1A-3,2）的士兵对话，回答YES可得到“メディカ”；（3A-4,2）的宝箱中为“メディカ”；（1B-5,1）和（3A-4,5）有两条密道，分别要从西侧和北侧调查方能开通，这类双向的密道大多都需要从远端开启才能双向通行，在迷宫中多发现和利用这些密道可以避过FOE快速前进。密道的位置会在攻略地图上直接标出，后文就不用文字赘述了。

FOE·彷徨う狒狒（HP=742）：只会沿着固定路线行动，且背后完全不设防，纵使发现玩家也不会进行追踪。狒狒的物理攻防较高，但攻击套路比较单调，如果玩家已经能较为轻松地击倒“碧照ノ树海”B1F的“荒くれ狒狒”，就可以来尝试挑战它了。先让城塞骑士用“防御阵形”强化我方防御，并利用剑士的“パワーブレイク”降低对方攻击，就能有效地减少对方造成的伤害。如果担心HP不足的角色被秒，还可以让城塞骑士以“挑发”来吸引火力。一旦能成功封印住FOE的腕部，它的“打ちおろし”招式就会受到限制。

小迷宫 兽谷の泉



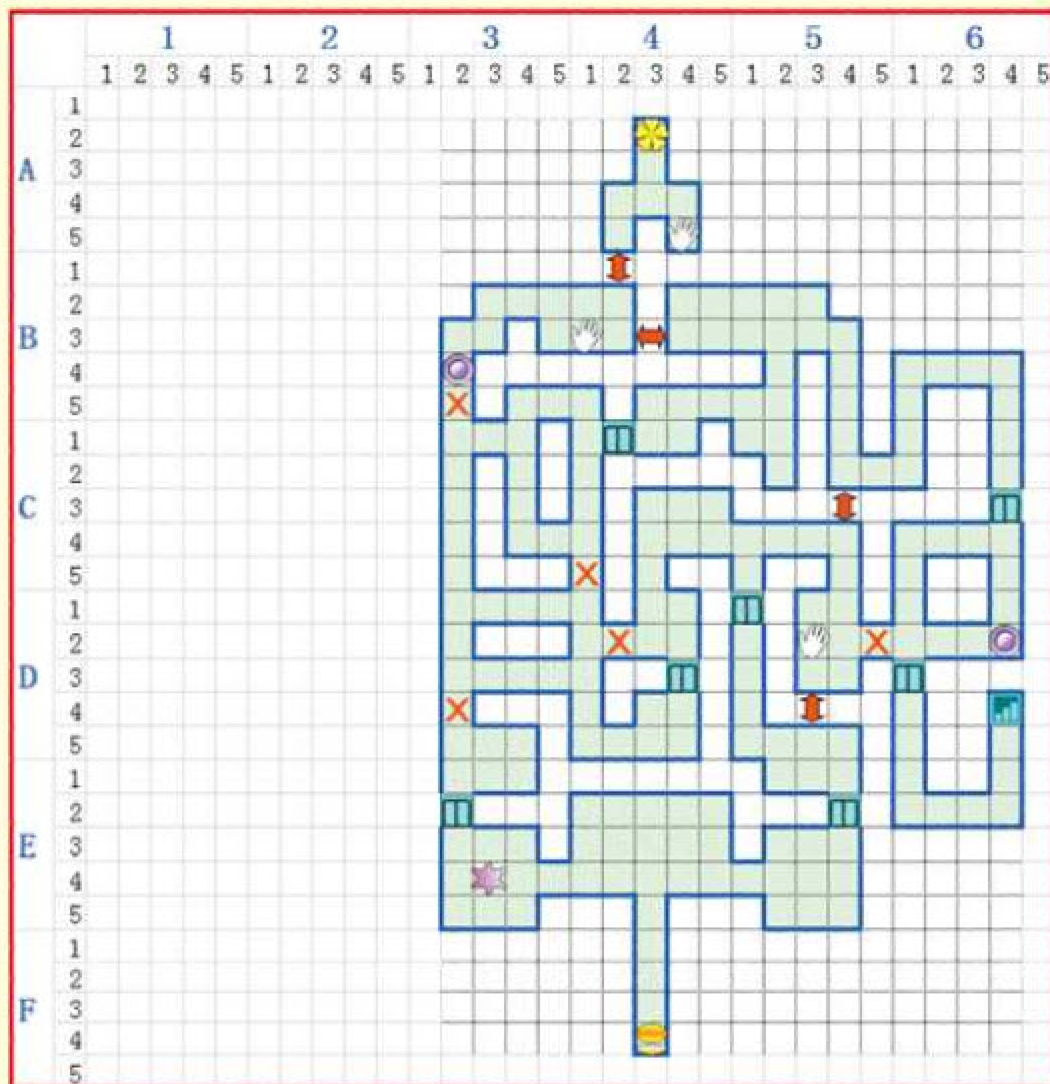
本迷宫新增的敌人中，“マンドレイク”在死亡时对我方全体附加头封效果，用属性攻击杀死它则能避免这种情况，特殊素材“封じられた首根”需要在它处于头封状态时将其击倒；“デストーカー”的攻防不弱，突进攻击带有麻痹效果，若成功封印脚部的话可以阻止其突进；“ビッグボール”多与“荒くれ狒狒”一同出现，巨大化后它的防御力也更高，在蓄力后的下一回合攻击力会有明显提升，依旧建议用属性攻击快速秒杀。在（1A-2,2）会发现一个掉落的皮革袋，回答YES并选择一人伸手的话，该角色会被蜘蛛咬到并损失10HP；（1C-3,4）和（2B-5,3）的宝箱中分别是“ソリッドモカシン”与“ペルタ”；（2B-5,4）的上锁宝箱需接下支线委托“气になる宝箱”后才有办法打开。

FOE·狂乱の角鹿（HP=784）：角鹿的难点在于“困惑の雄叫び”会给我方一列造成混乱效果，非常麻烦。在狙击手升到20级以前是无法习得头封效果的“ヘッドスナイプ”的，因此前期也就没有阻止其雄叫的方法，只能多用医术师的特技“リフレッシュ”或舞者的“リフレシュワルツ”来消除混乱。如果能封印住角鹿的脚部就能阻止其“踏みつけ”招式，为免夜长梦多，还是多让剑士和印术师用炎或雷属性猛攻吧。

碧照ノ树海・B1

入口西侧有紫红色的树海磁轴，可以进行存档或瞬间返回城镇，以后再来时也能直接从此处展开冒险，非常方便。本层迷宫中有很多倒下的树木挡住去路，待玩家首次遭遇FOE“森の破坏者”时，它会一拳打碎面前的树木并一路追着玩家，利用这头巨熊的特性就可以把道路一一打通了。顺利躲过FOE并不代表本层就可以大意了，“荒くれ狒狒”是本作中堪称“新人杀手”的怪物，初期一不留神就会全军覆没，与它交手时建议优先封住腕部。

（4C-5,4）的强制遇敌中会遇到金色的稀少个体，它们比普通怪物略强，在其逃跑前成功击倒也能得到丰厚的经验值奖励；在（4B-4,2）有一位出售“アリアドの丝”和剑系武器的士兵，1000金的武器其实只不过是“コピス”，不推荐购买；（4A-3,2）的宝箱内是短剑“マンゴーシュ”；（4A-4,5）的采取点有较低几率刷出支线委托所需的“クラントロ”；位于（5C-2,2）的木箱中可以放入“ネクタル”、“アリアドの丝”或“近くの落ち叶”，其与支线委托有关。通向下一层的阶梯位于（6D-4,4），完成B1F的探索后工房的武器锻冶系统也会开启。

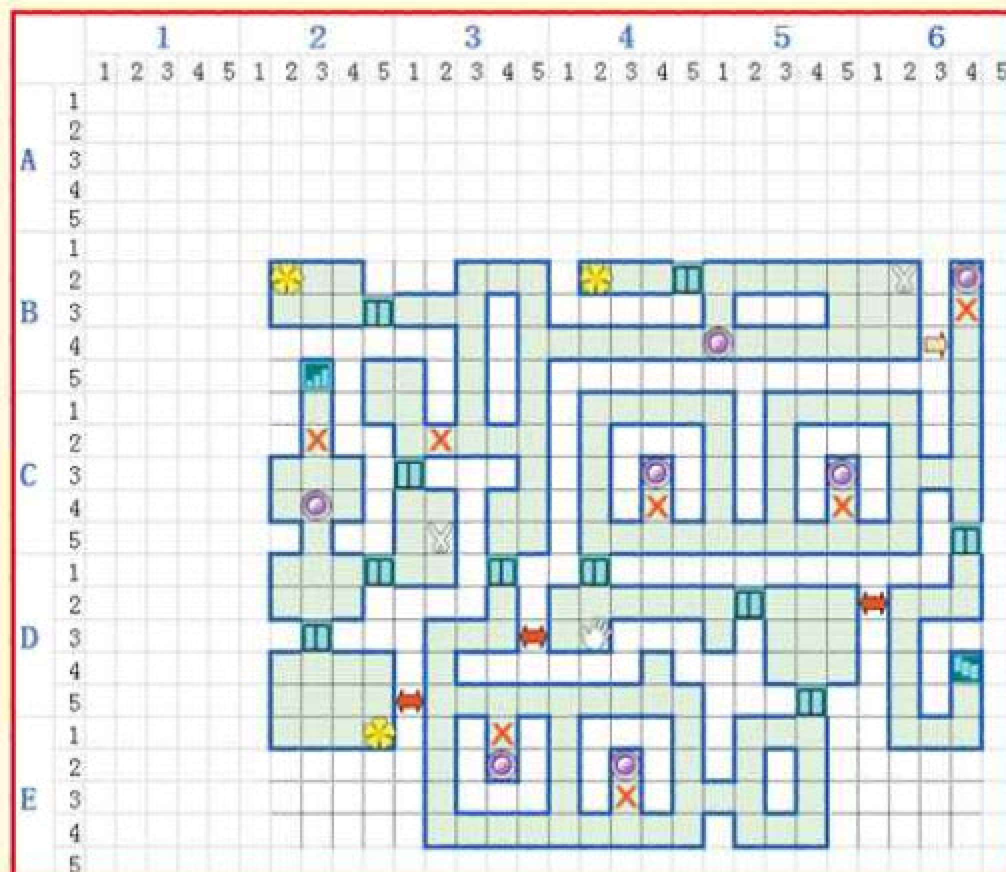


FOE・森の破坏者（HP=883）：平时只停在原地，发现玩家后会积极追出来，但经过倒下的树木时则会优先击碎断木。基本打法与对付“彷徨う狒狒”时一致，尽量强化我方的防御力，城塞骑士在“挑发”后可以全程防御，其他人用带属性的招式发动攻击。成功腕封的话可以限制这头熊怪的攻势，而盲目效果也能降低其招式“ベアクロー”的命中率。面对这种行动速度较慢的FOE我方有充足的回复时间，冷静应对即可。

碧照ノ树海・B2F

初次到达（3D-4,2）位置的门前时会被卫兵拦住去路，需要在统治院接下主线任务“碧照ノ树海を解放せよ！”，再到冒险者公会与公会长对话，得到“奥义书・牙神”、“盾の兵法”、“跳ねる兔の心得”且爆发技系统开启后才能继续前进。在（5D-1,3）有一位受伤的士兵，玩家选择第1项或第2项，给他“メディカ”或“アリアドの丝”都能得到“熊の爪”，不过在队伍中有医术师的情况下推荐选择第3项，消耗6点TP进行护理同样能得到谢礼，而选择第4项言语鼓励只会得到“不要碰黄色果实”的情报；在（5E-4,4）会发现一个被无数黑虫啃噬的橙色果实；到达（3C-5,5）后见到一棵果树，选择不同颜色的果实会得到不同的效果，根据之前的情报，不要碰黄色（单人HP-5）和橙色（单人TP-5），选择赤色果实全员的TP回复10；（4D-4,4）的神秘小洞穴与支线委托有关；位于（4B-2,2）、（2B-2,2）、（2E-5,1）的宝箱分别是“アカーナ”、“命中のハンマー”和“腕封じのハンマー”。

本层有一种新敌人，“お化けフクロウ”只会在夜晚出没，它的招式为电击攻击，如果玩家用雷属性将其击倒则能掉落特殊素材“感电した鸟爪”。（2C）区域挡路的红色熊怪就是主线任务的相关FOE，无法绕过、必须一战！建议玩家们先去把其他迷宫的FOE干掉，提升队伍等级后再来挑战。将“血の裂断者”的HP削减至一半以下时它会逃跑，通往下一层的阶梯就在它身后。



FOE・森の破坏者（HP=883）：熊怪的打法不再重复，只不过有几只FOE的站位比较靠近，不想打时注意从它们身后的道路绕，免得被包围。本层北侧有一只会巡逻的熊怪，把它引出来后就能破坏（3C）区域的挡路树木。

FOE・血の裂断者（HP=1171）：红色的熊怪除了基本能力更强外，还追加了不少招式，头技“バインドボイス”攻击我方全体的同时有一定几率击晕，非常容易打断玩家的行动，玩家队中的医术师需习得“ラインヒール”才能来得及回复。看到FOE蓄力时需要留神，两回合后它的“破坏の一击”目标为我方一列、且伤害极高，虽然在此期间我方不断攻击有一定几率打断它的蓄力，但为了保险起见还是建议计算好回合数，在其出招前利用爆发技“守备の号令”来防止被秒。

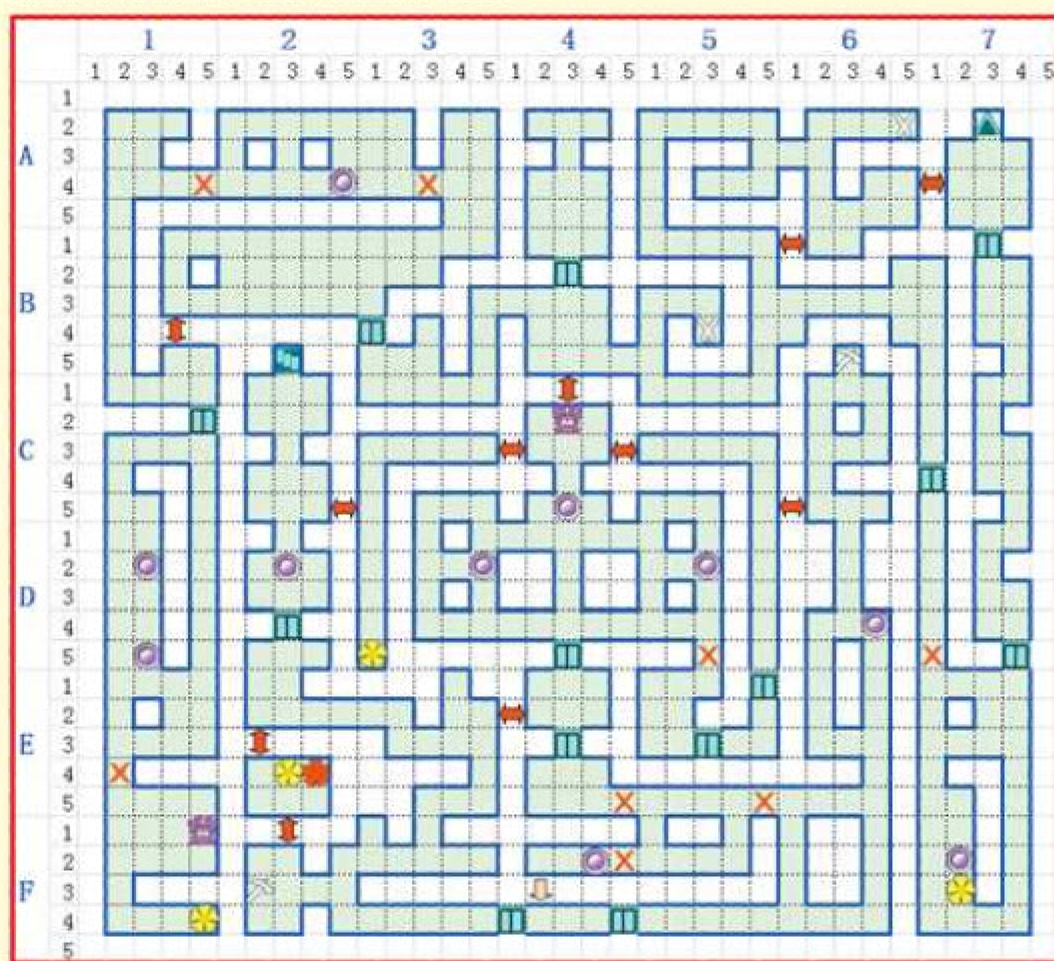
碧照ノ树海・B3F

刚到下层就要继续之前与“血の裂断者”的战斗，玩家返回城镇补给后再来也行，熊怪的HP并不会回复。新出现的敌人中“踊る虹蜥蜴”会融入环境，透明状态下的回避率极高，除了有必中效果的特技外基本打不到它，攻击命中或稍过一会儿它就会自动现身；“啮みつき草”能用消化液提升自己的物理攻击力，对付这种植物型敌人最有效是炎属性。

在（3F-5,2）能发现一股清泉，首次前来时选择YES进行休息，全员TP回复25，以后再来时会出现选择分支，选“喉を润す程度にとどめる”的话全员TP回复5，选“しっかりと休んでいく”顺利的话全员TP回复25，但有一定几率遇敌；（2D-4,5）处有一位士兵，可以从他那里获得“テリアカβ”；在（6C-4,5）发现袭击野兔的植物，选择YES进行救助，获胜后得到“アームガード”；（2E-3,4）和（3D-1,5）的宝箱内分别是“会心のハンマー”和“アムリタ”，（2E-4,4）的上锁宝箱内是“ハマオⅡ”，要等以后拿到“大树の键”方能打开。

打开（4D）的大门后会见到熊怪的首领——“兽王ベルゼルケル”，也是本迷宫的BOSS。从正面靠近它的话其会发出吼叫，该区域的两只“血の裂断者”就会警觉并迅速向玩家靠近，此情形下开战极为不利。虽然可以优先分头击倒两只FOE后再挑战BOSS，不过建议引东侧那头熊怪破坏（5D）的挡路树木，然后一路绕行可以利用隐藏通道来到

BOSS的身后，这样便能发动先制攻击且不会有FOE搅局。艰难取胜后才能拿掉（4C-3,2）祭坛上的“古ぼけた石板”，石板后面的隐藏道路需要到后期才能进入，这里为了保证地图的完整性一并画出，隐藏区域内的敌人和事件留到后文再做详述。

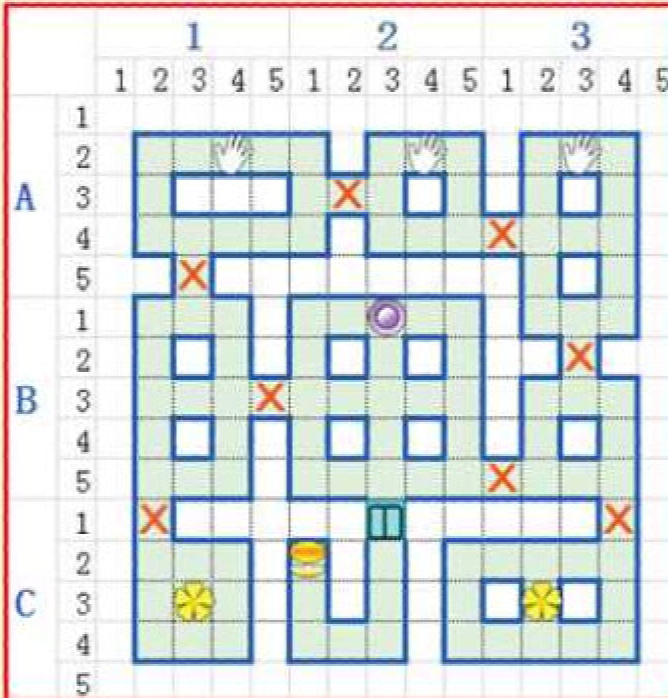


FOE・血の裂断者（HP=1171）：首次遭遇时它并没有伤愈，因此很容易对付。本层的其他红色熊怪都会来回移动，引出来后同样可以破坏挡路的树木。FOE的弱点依旧是炎、冰、雷属性，打法不再赘述。

BOSS・兽王ベルゼルケル（HP=2380）：BOSS的招式除了“破坏の一击”和“バインドボイス”外，“岩碎き”同样是攻击我方全体，而且带有盲目效果，蓄力后的“兽王乱舞”是随机的3次攻击，一旦全部命中一人很可能直接秒杀。我方的基本战术与打“血の裂断者”时基本一致，看到BOSS蓄力就在两回合后发动爆发技“守备の号令”，虽然对其累积造成一定伤害也能打断蓄力，不过伤害值要求比起“血の裂断者”要高得多，另外成功腕封的话也可以阻止BOSS使出“兽王乱舞”。当BOSS的HP降到一定程度后会使用“カウンター”，效果为对一切物理攻击进行反击，不过伤害一般。特殊素材“逆立つ兽王皮”的掉落条件是1回合内击倒BOSS，等以后队伍能力高了后再回来打即可，“《世界树迷宫》系列”的大部分BOSS都是会复活供玩家反复刷的（笑）。

小迷宫　はぐれ熊の茂み

本迷宫虽然位于第1大地的（1C-5,5），但需要进入第2大地并成功改造热气球、增加其飞行高度后才能到达。需要注意的是本迷宫的遇敌率相对较高，而且“暴れ野牛”有堪比FOE的优秀攻防，建议在引诱熊怪的开路过程中使用“兽避けの铃”降低遇敌率。利用野牛掉落的“金属制の突角”可以打造不少装备，另外（3C-2,3）和（1C-3,3）的宝箱中分别为“双眼镜”与“不屈の腕甲”。



FOE・血の裂断者（HP=1171）：迷宫内只有1只FOE“血の裂断者”，由于要靠它打碎断木，因此不要急着击杀，引着它把周围的道路全部打通后再说。

第2大地・丹红ノ石林

（2C-5,5）处有一个磁轴，调查后以后便能直接从此处展开冒险。稍事探索、在（4A）能看到高崖上的树海迷宫（3A-3,4），返回达尔西斯就会触发剧情。前往（3A-1,5）的小迷宫“瘴气の森”采掘到“蓝夜の破片”后，带着素材前往交易场便能改造热气球，今后按B键配合↑/↓可以改变其飞行高度。小迷宫“人食い蛾の庭”位于高崖上的（1C-3,4），不过附近有FOE把守且并不会受一般食材的引诱，这里要利用野菜类食材把（2B）的“沈默の梦食い”引诱过来，“ディノゲイター”就会积极上前捕捉，玩家便可趁机靠近迷宫。小迷宫“骚がしい沼地”则位于（1B-2,1），螳螂形态的“全てを狩るもの”用鱼或鸟类食材即可吸引，但注意别把食材扔到水里，这样是无效的。待拿到树海迷宫中的“二枚目の石板”后热气球的装备槽会增加到3格，在（3A-3,1）的石碑处把石板镶嵌进去，便能前往第3大地。

FOE・沈默の梦食い（HP=1643）：羊怪本身的实力不算强，麻烦之处在于头技“まどろむ视线”的全体催眠成功率极高。除了在战斗中尝试头封敌人外，战前优先采集野菜“白黒あわび茸”或“金丝绢笠茸”制作料理，也可以提升我方全员对睡眠的抗性。本FOE的难度低但经验值却很丰厚，如果碰到闪闪发光的稀有个体，配合爆发技“ホーリーギフト”和食材效果可以一次性赚取5万的经验值。

FOE・全てを狩るもの（HP=2176）：螳螂怪是系列玩家很熟悉的FOE了，每次可以行动两格，在它身边移动的时候要小心。开战前投掷“丹红エミュー”可以令其陷入中毒状态，每回合削减80余点HP；我方则先食用“アンズ舞茸”，提升即死耐性后可以降低“大切断”的威胁。FOE除了带即死效果的单体攻击外，随机次数攻击的腕技“大镰乱舞”有很高的几率直接秒杀防御力不足的角色，复活道具“ネクタル”最好要准备一些，免得医术师被秒后我方全线崩溃。另外城塞骑士的特技“ボルトストライク”正好能针对其坏和雷属性弱点的特性。

FOE・ディノゲイター（HP=2032）：这个会捕食其他FOE的怪物警觉性很高，想要成功偷袭依然需要重复前面提到的诱饵战术。其招式不多但威力颇大，“引き裂き”的效果为攻击我方全体，战斗中全程要保持降攻增防的常用套路，如果不能成功头封的话建议尝试一下盲目效果。其对炎、雷属性都有抗性，可以抓住冰属性的弱点用印术师“ルーンの辉き”+“冻牙の印术”连发的战术，配合爆发技“アイスコフィン”快速削减HP。

小迷宫　瘴气の森

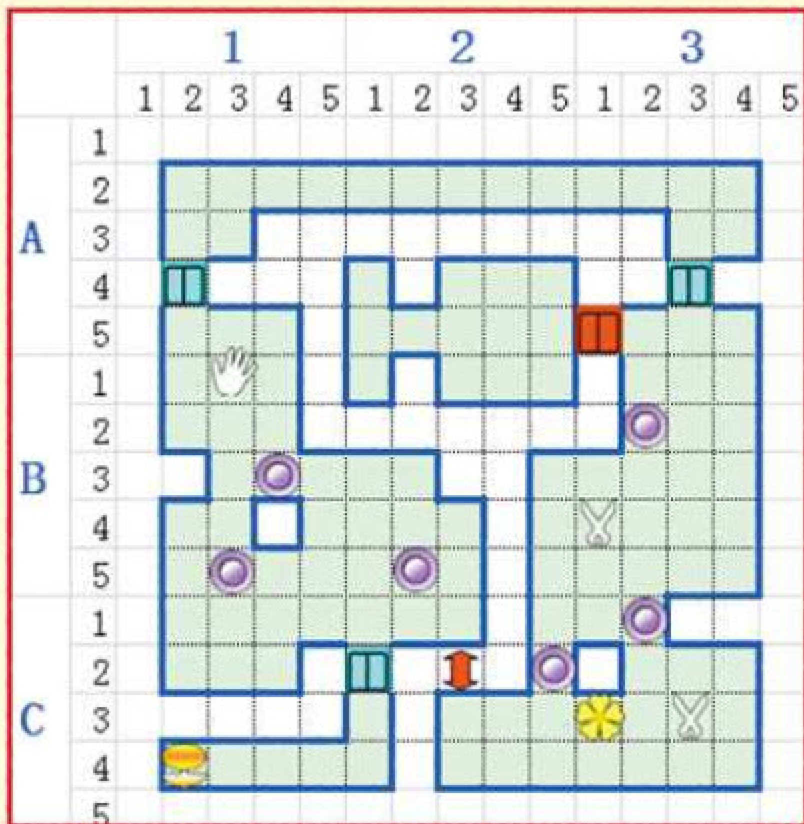
打开第一扇大门进入中央的区域后，没走几步全队竟都昏迷了过去，被方阵帅乌芳（ウファン）救下后得知这个区域充满了瘴气，步行不能超过10步。由于超过10步就会被强制送回进入的大门处，因此从西北角进入后先贴着边缘走，把西南、东南、东北的大门依次打开即可不断深入，这里的FOE毒蜥蜴行动很慢，玩家走两步它才动一步，算好步数就可以从它们身边安全通过。新敌人“トリップマッシュ”会散布混乱效果的孢子；“オオヤマネコ”攻击力比其他怪物高出不少，封印腕部可以降低其攻击力，而在腕封状态下将其击倒还会掉落特殊素材“封じられた黑爪”。（1A-2,3）宝箱中的“忘れられた动物记”能习得爆发技“アナライズ”。



FOE・贪欲な毒蜥蜴（HP=1365）：毒蜥蜴在本作中有所强化，幸好其行动缓慢，初到此地时还是敬而远之的好。由于中毒效果是会致死的，这也是毒蜥蜴最为麻烦之处。玩家的队伍中如果有舞者且习得了“リフレッシュワルツ”的话，战斗会轻松一些，回合结束前自动解除异常状态也免去了频繁使用回复术的TP消耗。釜底抽薪的办法则是直接封印其脚部，这样毒尾攻击就无法施展，我方可以针对其弱冰的特点进行强攻。

小迷宫 人食い蛾の庭

本迷宫内的敌人要难对付不少，“危险な花びら”会散布全体催眠的花粉，其自身的攻击力也不弱，一旦同时遇到多只我方很可能陷入无限睡眠导致团灭，建议等狙击手练出头封效果的“ヘッドスナイプ”再与其周旋，而想要拿到特殊素材“危险なつぼみ”需用即死效果的攻击将其击倒；“爆弹カズラ”会在变大后的下一个回合自爆，对我方全体造成极大伤害，若能封住头部或是将其击晕都能阻止自爆，建议尽快用冰属性的攻击将其击杀，这样能让爆炸对敌人造成伤害，实在来不及的话就全员防御，撑过该回合；“大食い草”的攻击带有攻击力下降或脚封效果，可以尝试优先封住其腕部。

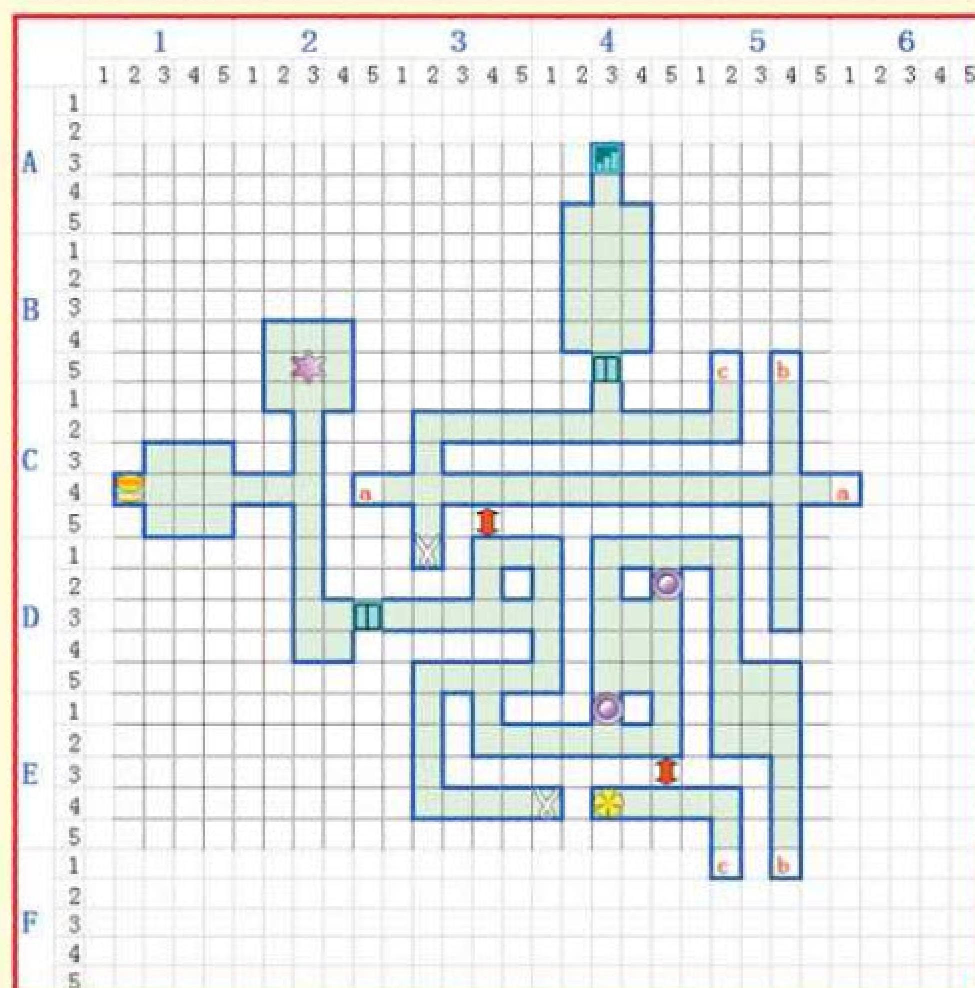


这里的飞蛾FOE特性鲜明，很好绕过。在（1A-2,2）和（3A-4,2）各有一片蘑菇群，回答YES食用的话前者会发生敌方先攻的强制战斗，后者则能令全员HP回复30、TP回复10；（3C-1,3）的宝箱是“フランベルク”；东南角（2C-3,4）和（3C-4,4）发现的飞蛾卵与支线委托有关；（3A-1,5）的上锁大门目前无法打开。

FOE・ビッグモス（HP=1518）：飞蛾平时并不会移动或追踪玩家，一旦玩家在其附近开战，它就会进入警觉状态并积极地靠过来，区域内没人时则会自行归位。因此在经过其身边时要特别留意，最好使用降低遇敌效果的特技或道具。由于本迷宫内的FOE都为3只一起，如果无法在短时间内结束战斗的话，另外两只就会包围上来，战斗压力越来越大，故初次挑战“ビッグモス”不建议在此进行。

深雾ノ幽谷・B1F

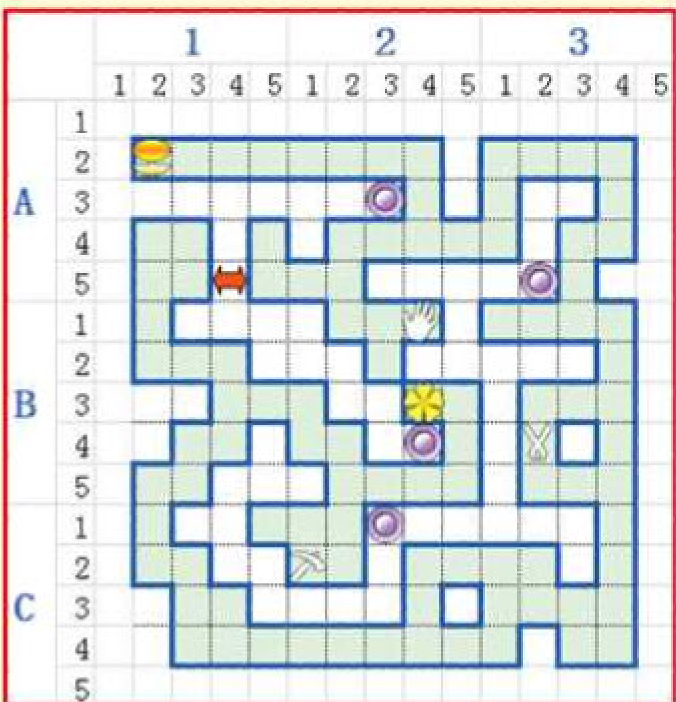
新的树海迷宫1层中的敌人之前都出现过，就不重复介绍了。在（4D-1,3）会遇到一位遇到迷路的士兵，在下屏幕给他指示出口位置，之后在（2C-3,4）再次相遇时他会以“マドラ”作为谢礼。（4E-3,4）的宝箱中是“电击のハンマー”。走到（5D-2,5）时发现一位年轻的巫女，随后要进行一场强制战斗，“ホロウワンダラー”的弱点是炎、冰、雷，“ホロウイグザイル”则弱斩、突、坏——即一个怕属性、一个怕物理，不过其对物理攻击的回避率较高，建议使用必中或脚封效果的攻击。敌人的HP不多，而且都不会掉落素材，放心强攻即可。获胜后之前有过一面之缘的方阵师乌芳出现，继续跟着文字和自动转向提示前进，需要经过几个传送点，地图中以同样的英文字母表示互通的传送点。打开（4B）的大门后就会来到乌罗比特之里（ウロビト），得到“术士书・凶鸟烈火”。返回达尔西斯后向领主汇报此事，并接受主线任务“巫女に亲书を届けよ！”再度来到乌罗比特之里时却发现这里遭到了破坏，巫女也被掳走，众人急忙赶往下层营救。



FOE・ビッグモス（HP=1518）：相比“骚がしい沼地”，这里的飞蛾只有两只且距离稍远，准备挑战的话建议先用食材提升队伍的麻痹抗性。FOE的主力技为随机攻击3～4次的“切り刻み”以及让一列麻痹的“麻痹のリンプン”，前者为腕技、后者为头技，玩家可以有针对性地尝试封印。由于飞蛾的弱点是冰属性，最好让印术师习得“冻牙の印术”，而爆发技也推荐换上“アイスコフィン”。最后需要注意的是，尽量只面对1只FOE，如果战斗中有其他怪物，飞蛾会通过啃噬同伴来提升自己的物理攻击力，令“切り刻み”的威力大幅强化。

小迷宫 骚がしい沼地

相比起“人食い蛾の庭”，本迷宫又追加了一些物理攻击为主的怪物。绿色大鸟“ビックビル”弱点是雷属性，成功脚封可以防止其使出列攻击；“大イノシシ”的“怒涛の牙”带有击晕效果，封住头部的话可以阻止此招式；黑猩猩“ブラックネイル”只在夜晚出现，它的毒爪能攻击一列，如果不能及时解除异常或封印其腕部，我方的HP损失会很大。（2B-4,3）的宝箱中是爆发技的相关书籍“矛の兵法”。

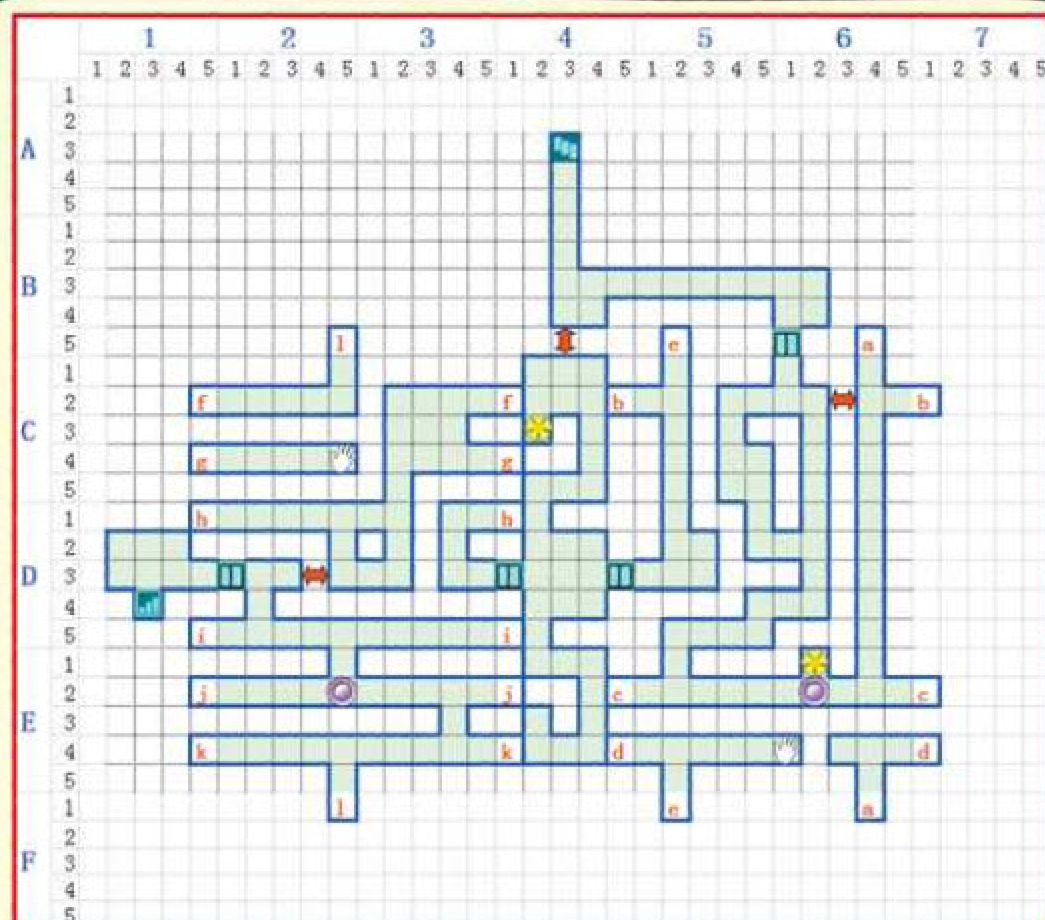


FOE・トノサマカエル（HP=1705）：青蛙怪的移动路线是菱形的，斜向跳跃时可以在水面上停留，因此玩家要注意一下其行动轨迹，算好步数才能抓住其背后的空隙发起偷袭。这个FOE的实力并不算很强，头技“ねばつく舌”是攻击单体并附加脚封效果，脚技“ハイジャンプ”则是扩散效果的单体攻击，没有什么麻烦的异常状态就很好对付了。由于其同样弱冰，基本打法与飞蛾一致。

深雾ノ幽谷・B2F

第2层依旧由大量的传送点组成，具体关系请参看地图上的英文标示。本层开始出现“ホロウプレイヤー”，其对于物理攻击的回避率很高，令其处在混乱状态再击破会掉落特殊素材“混乱したチャクラ”。（6E-2,1）和（4C-2,3）的宝箱中是“力のハンマー”和“脚封じのハンマー”；（3C-2,2）处喝下甘露可以让一名角色的HP回复40、TP回复10；而在（6E-3,4）回答YES偷袭魔物后，会发生强制战斗。





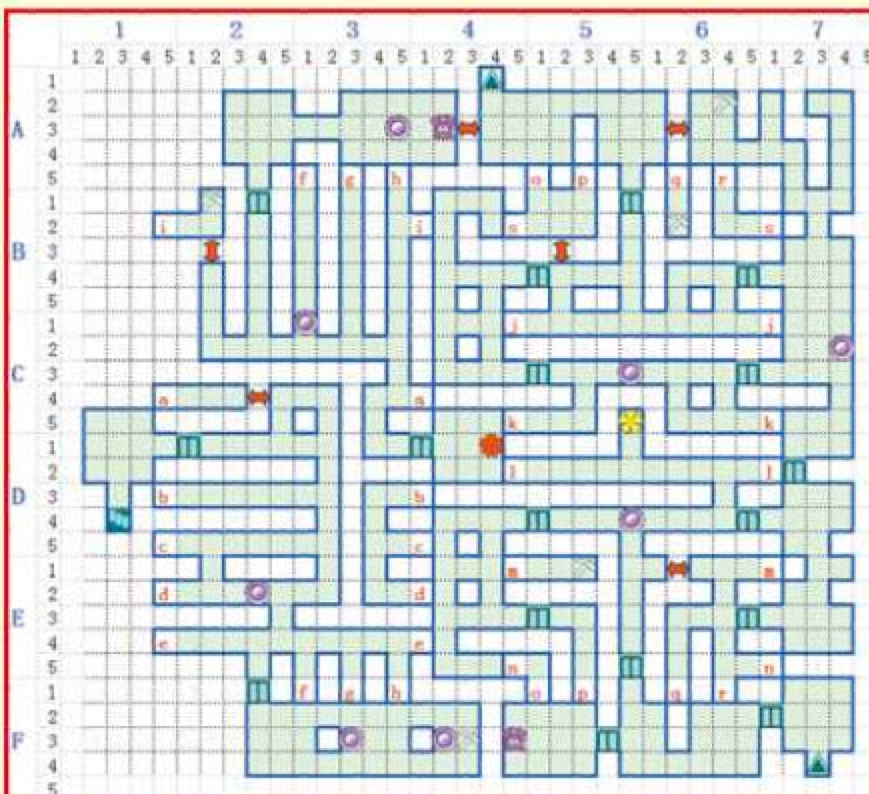
FOE・ビッグモス（HP=1518）：落单的飞蛾就非常好对付了，不用担心周围会有援军、可以安心迎敌。不想打的话也可以用东西两侧的传送点来绕路，再拿取它身边的宝箱。

FOE・ジャイアントモア（HP=1812）：刚走进（2E）地界就会引起FOE的警觉，此时要向西走把它引过来，再通过传送点迅速从东侧的道路即可继续挺进。由于它的警觉性很高，无法绕到背后偷袭。不过只会物理攻击的恐鸟不难对付，照旧降低其攻击力并尽量强化我方物防即可。队中的医术师最好习得全体回复技“パーティヒール”，若成功脚封的话也能阻止恐鸟攻击全体的招式“ヘヴィスタンプ”，剩下的就是针对FOE的弱点雷属性尽快将其击倒了。

深雾ノ幽谷・B3F

到达第3层后从乌芳手中得到“术士书・幻豹黑雾”，为救巫女她也暂时加入了队伍。（她只在本层与我方一起行动，在战斗中玩家可以对其下达指令，但其不会获得经验值，也无法更换装备。）本层追加了怪物“ホロウラウンダ-”，与其同类一样，它的物理回避率较高，建议优先使用脚封特技。大量的传送点容易让玩家一时间眼花缭乱，不过东侧大半的区域都是后期才能前来的。在（3F-1,3）选择YES会发现方阵师的尸体，并被敌人偷袭；（4D-4,1）的上锁宝箱里是“石化のハンマ-”。只要打开（2B）的大门就会自动走到BOSS面前，玩家要提前做好准备。

击倒BOSS救下巫女希安（シウアン）后，她看到了玩家带来的“巫女への手纸”，之后就能回去向领主复命了。剧情过后得到“方阵师の锡杖”，“方阵师”这一全新职业开启，乌芳也能登录到公会中。另外，同时得到的“深森古经”能让任一等级在24级以下的角色直接升到25级，只要在孔雀亭与“ウロビトの师范”对话并选择“修行”即可。



FOE・ビッグモス（HP=1518）：两只飞蛾位于地图南部的单独区域，其中只有一个采掘点，并非必经之路，战术打法不再重复。

FOE・ジャイアントモア（HP=1812）：两只恐鸟挡在必经之路上，不想打的话可以用声东击西的战术配合传送阵通过，但注意要与其保持隔一行的间距，否则会引起注意。建议还是在有方阵师在队、6人出战的有利形势下把本层的FOE都解决掉。

BOSS・ホロウクイーン（HP=3880）：女皇会先后召唤出“ホロウガード”、“ホロウシーア”各两只，前者能替她抵挡攻击，后者则会使用冰属性魔法以及混乱、脚封等效果的攻击以及回复魔法，建议优先干掉这些杂鱼。与其他灵体型敌人一样，女皇对于物理攻击的回避率很高，想要确实命中必须利用方阵师的“脚封の方阵”。BOSS的招式非常多样化，战斗的难度可想而知。头技“冰结のアリア”为锁定全体的冰属性攻击；头技“幻惑の邪眼”能给我方全体附加混乱效果；腕技“常暗の翼”为攻击我方单体；最危险的是腕技“次元斩”，女皇处在后列时此招只能攻击我方前列，一旦来到前列就能攻击我方全体，超高的攻击力很可能直接秒掉后列的队员。令敌人保持在脚封状态下是必须的，利用剑士的“パワーブレイク”以及城塞骑士的“防御阵型”才能确保HP较低的角色不被次元斩秒杀。由于有方阵师在队，只要保护好，就能持续对敌方进行各种封印。不过由于女皇的“慈爱の息吹”会解除封印、异常状态，“暗の侵食”又会提升物理和属性攻击力，因此一场持久战是免不了的了。如果能利用诅咒的伤害反射效果干掉BOSS，就能掉落特殊素材“咒われた水晶眼”。

第3大地・银岚ノ灵峰

第3大地银装素裹但也危机四伏，一开始玩家的热气球就处在“高空”，从低洼的山谷走才能避过龙卷风继续前进。小迷宫“蝙蝠の狭き巢穴”位于（1C-5,4），周围的FOE可以用鱼类或鸟类食材引开；“猛毒洞穴”在（1A-2,3），需要等拿到热气球装备“岚除けの护り像”冲破（1C-1,2）的龙卷风后才能到达；“冻てついた地底湖”的坐标是（5A-4,3），不过周围有FOE把守，而且在强降雪的山谷中是无法直接提升飞行高度的，玩家可以装上“改良型カタパルト”，看准独立平台的位置把诱饵（野菜或兽类）投射出去，这样就能避过怪物了（扔到山谷中无效）。值得注意的是，本大陆的树海迷宫有两个入口，分别为“金刚兽ノ岩窟”B1F（4A-1,4）和“金刚兽ノ岩窟”B2F（3A-1,5）。

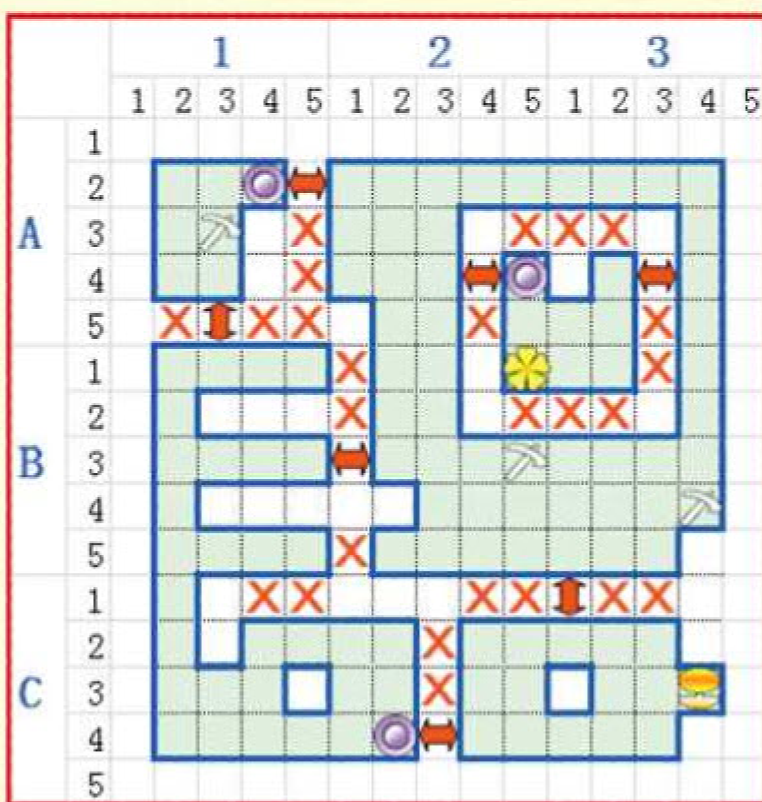


FOE・粉碎する大牙（HP=2465）：相比起第2大地的同外形FOE攻防有所强化，且对于斩、突、坏攻击都有抗性，但弱点还是冰属性，因此印术师的连击战术依旧有效。敌人的威胁在于攻击全体的头技“丸かじり”，我方医术师的“パーティヒール”技能如果等级不高的话很可能回复不及，渐渐被对方拖垮，因此建议在战前食用“七香银アユ”提升防御力，医术师全程为全体补血以防不测。

FOE・アイスシザーズ（HP=3744）：战前建议用“七香银アユ”料理提升我方的冰耐性和防御力，并投掷“红鬼林檎”使FOE中毒，每回合能令其伤血120。强化版的螳螂的招式全部为腕技，单体冰属性攻击“冻土の大镰”带有即死效果，“ブラインシザーズ”攻击一列且附加盲目效果，最具威胁的“冰镰乱舞”为随机次数的冰属性攻击、极有可能秒杀我方角色。战斗初期先用城塞骑士做诱饵，并提升物理、属性防御力，一旦成功腕封就用爆发技“黑雾”来延长其封印状态，并针对FOE的炎属性弱点进行打击，如此才能较为安全地将其击倒。

FOE・怒れる猛禽（HP=2540）：位于“超高空”的FOE，要等热气球再度强化后才能挑战，实际上到那时也就已经没有太大难度了，印术“天雷の大印术”、爆发技“神雷”都能给其造成重创。FOE的腕技“暴风の翼”攻击全体并附带盲目效果，如果能在它处于脚封状态时击倒，就能掉落特殊素材“猛禽の封爪”。

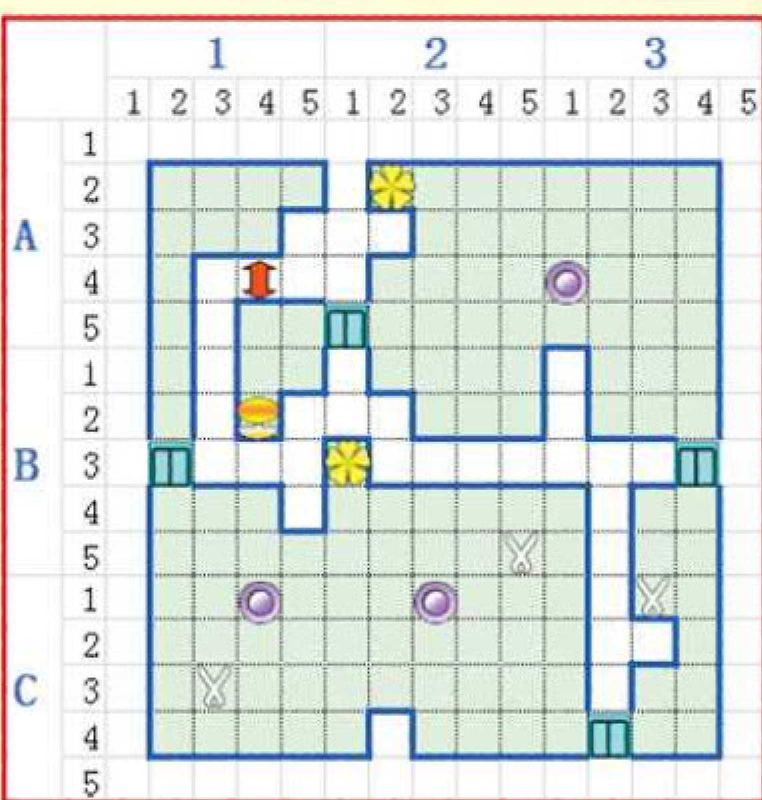
小迷宫 蝙蝠の狭き巢穴



本迷宫的新增敌人不强，“フォレストバット”的超音波有头封效果，且会呼叫同伴；“はさみカブト”的物防较高，用炎属性可以造成有效伤害，如果以坏攻击将其击杀的话会掉落特殊素材“坏れた硬角”。本迷宫的麻烦之处在于隐藏道路，面对流出蓝色寒气的墙壁时都可以调查，但大部分都是会造成伤血的冰柱，因此初来乍到时只能硬着头皮一步步调查。冰柱的伤害值很高，虽说不会致死但还是要注意及时打开菜单回血，否则突然遇敌的话就悲剧了。（2B-5,1）的宝箱中是“护卫术・II”，能够习得非常实用的防御型爆发技。

FOE・哨戒する大飞鼠（HP=1984）：大蝙蝠的行动轨迹固定但会直接穿过墙壁，玩家在步步为营进行调查时要格外注意。FOE的行动速度非常快，“键爪乱舞”是复数攻击的腕部招式，运气不好的话一开场角色就有可能被直接秒掉。建议事先积蓄好爆发槽，利用“守备の号令”顶过首回合，然后再按部就班地使用降攻升防的战术套路，并针对BOSS的雷属性弱点予以打击。只要能顶住初期的不利局面，击倒它并不是难事。

小迷宫 猛毒洞穴

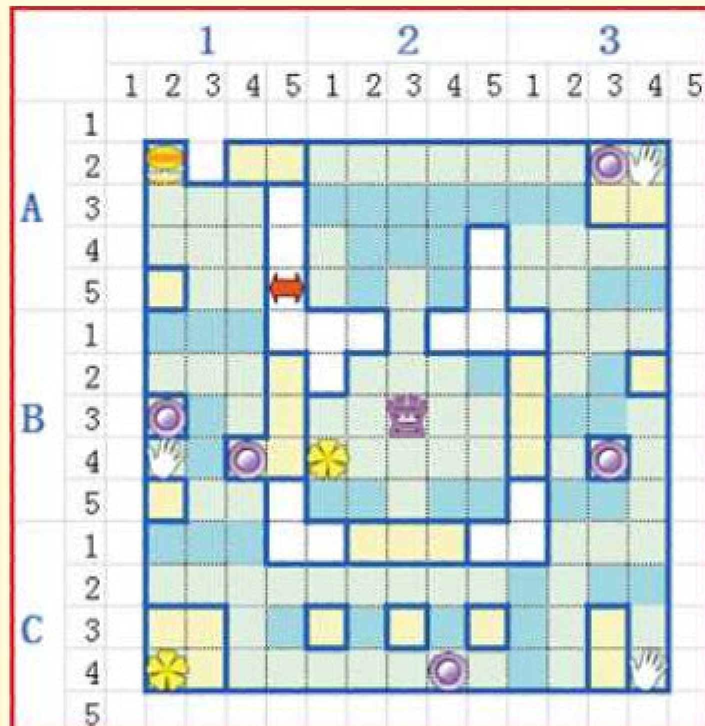


迷宫中并没有什么新敌人，结构也不复杂，比较麻烦的是FOE毒龙会朝地面喷吐毒液，经过时就会受到伤害，如果队中有人习得方阵师的“地脉操作”特技或持有道具“斥候用の长靴”就赶紧使用吧。在（1A-2,3）会遇到一位正在与魔物苦战的兽人武士，选择YES上前助战，获胜后全员HP回复80；（1A-5,2）处吃下果实的角色HP能回复80；（2A-2,2）的宝箱为“メディカII”、（2B-1,3）的宝箱为“サンクトゥス”。

FOE・嗅ぎ回る毒龙（HP=2032）：毒龙就是毒蜥蜴的强化版，玩家走两步它才能移动一步，因此尽量从其侧面和背面靠近就能避免毒液的伤害。FOE依旧耐炎弱冰，不过其尾部攻击的目标是我方全体，且猛毒效果比起毒蜥蜴强了不少。此时玩家的封印或异常状态攻击手段已经非常丰富了，成功腿封可以限制其毒尾攻击。城塞骑士的“圣なる加护”、舞者的“リフレッシュワルツ”、方阵师的“退魔の雾”等都是避免异常状态的有效手段。

小迷宫 冻てついた地底湖

本迷宫较为特殊，初次前来时会看见许多无法进入的冰壁（地图中以黄色表示），甚至还有FOE冰冻在其中，而踩在冰面上则会直接向前滑行（地图中以蓝色表示）。等剧情发展到第4大地、获得“黑き者の炎”后再前来，将（2B-3,3）的台座点燃后，冰壁就会融化，不过原先的冰面地形则会变得无法进入。（2B-1,4）的宝箱是“扩散のハンマー”、（1C-2,4）宝箱为“头盖割り”；（2B-3,5）的万年冰则与支线委托有关。



怪物方面，“变幻フクロウ”会使用冰属性吐息攻击，使其陷入头封状态后再击倒才能掉落特殊素材“封じられた枭头壳”；“灾厄の木の根”会在死亡时发出令我方全体麻痹的尖叫，用属性攻击做最后一击可以避免；“バブーン”的豪腕攻击伤害很高，特殊素材“毒渍の极太骨”需要在它中毒时将其击倒；“毒マツタケ”散布的“猛毒孢子”效果为令我方一列中毒。

FOE・哨戒する大飞鼠（HP=1984）：初始时蝙蝠都是被封印在冰壁中的，无法对玩家造成威胁。点燃台座、冰块融化后蝙蝠就会开始行动，打法跟之前一样。

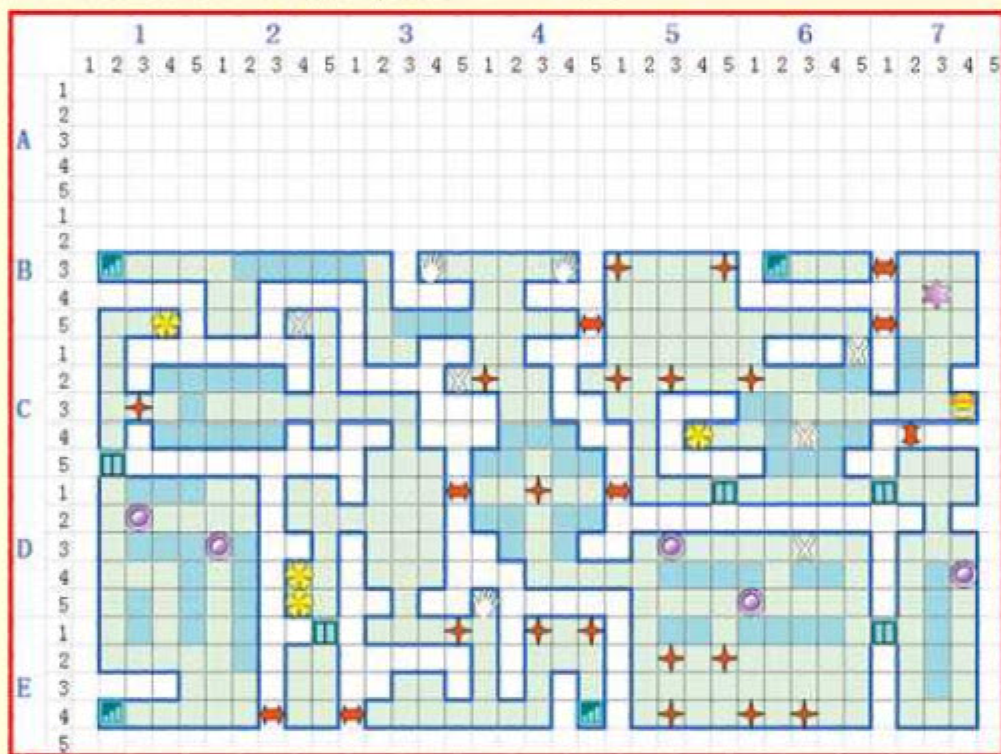
FOE・铠の追迹者（HP=2420）：龟怪的行动很慢，玩家走两步它才能走一步，因此想要绕开的话非常容易。FOE对于物理攻击的防御力以及冰属性的抗性极高，会给玩家造成一种怎么打都不痛的错觉，不过相对的它的招式威胁也不大。脚技“グラインダー”为贯通效果的单体攻击，往往是后排防御力不高的角色容易陷入危机，其实这里有一个取巧的办法，让城塞骑士使用“挑发”并移动到后列，FOE直接攻击后列的话就没有贯通效果了。另外它还会用“オイルスピン”提升自己的回避率，建议全程用狙击手的“レッグスナイプ”，必中效果下如果能够顺利脚封，BOSS就好打得多了。印术师的炎、雷属性技，剑士的炎、雷属性追击都能造成不错的伤害，不过TP消耗量较大，玩家要做好持久战的准备。用它掉落的素材能打造出很强的铠甲，建议适当刷取。

金刚兽ノ岩窟・B1F

大地上有两个岩窟的入口，从B1F开始探索的话，很快能看到地面上竖立着的红色高热物体（地图上以红色十字表示），一旦靠近就会受到HP损伤，且玩家不能从两个高热物体间穿过。利用采伐点得到的“冰银の棒杭”可以暂时击破这些物体（下次再来迷宫时会重生），从而继续前进。“冰银の棒杭”本身是无法带回城镇卖钱的，因此利用采伐点有限的道具开拓道路是首要任务，打开隐藏通路后“棒杭”的消耗就会有所减少，如果队中有角色习得“树木学”技能也有机会拿到额外的“棒杭”。当玩家击破位于（4D-3,1）的巨大高热物体后，整层迷宫就会冷却下来，原本无法通过的水域也会结冰，冰冻效果持续一周后巨大高热物体才会重生。迷宫在冻结后玩家可以一路走到（1B）的阶梯处前往B2F，不过很快就会遇到死路，此时应该先离开迷宫从B2F的入口向南探索，并由（1E）的阶梯上到B1F。踏过冰面到达（2C-3,3）时就会遇到兽人武士牙神（キバガミ），队伍在伊库萨比特（イクサビト）之里受到了欢迎，不过却不能从（3D）继续向南，因为迷宫深处栖居着恐怖的魔物，想通过必须得到牙神的认可。瓦鲁温多出现后从他那里得到“奥义书・角神”，返回（3D-4,2）找牙神对话，战胜他并得到认可后获得“双牙武典”。回到冒险者公会后副职业和副武器系统全部开启，并获得“岚除けの护り像”，此后热气球就可以穿过龙卷风了，在统治院还能接受主线任务“传说の心脏を入手せよ！”

由于迷宫存在冷、热两种情况，

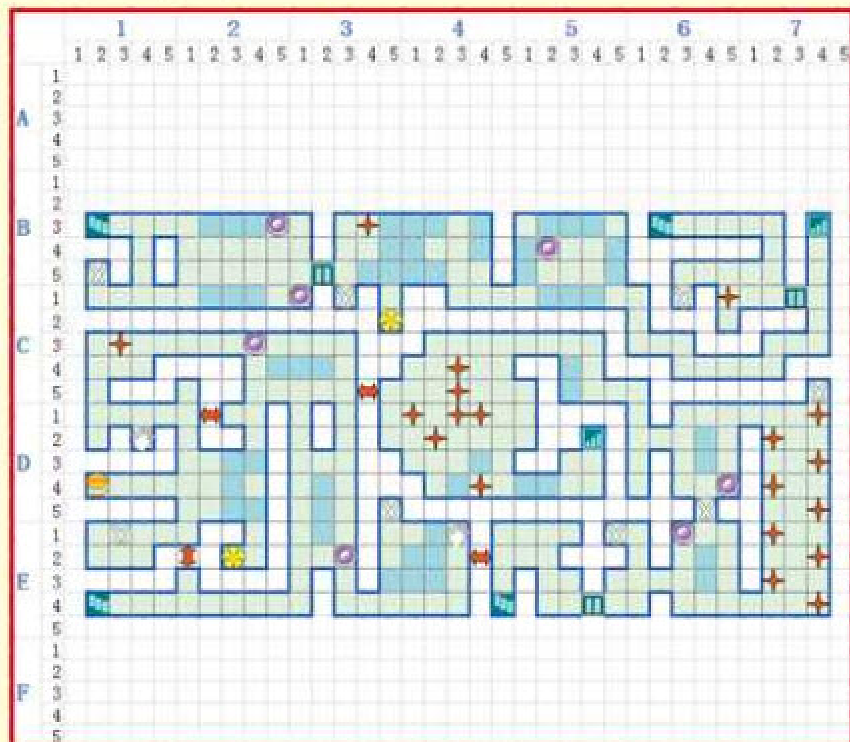
出没的敌人也略有变化：“变幻フクロウ”在迷宫炎热时会使用炎吐息、冷却时则改用冰吐息；在炎热迷宫中用非属性攻击击倒“ヨウガンジュウ”会掉落特殊素材“炽火石”，当迷宫冷却时它会变成HP只有1的弱化形态；在冷冻迷宫中用非属性攻击击倒“ヒョウガジュウ”会掉落特殊素材“冰冻岩”，当迷宫炎热时它会变成HP只有1的弱化形态。在（2B-2,5）会遇到士兵队长，他正在搜寻走散的士兵，前往（7D-2,1）找到走散的士兵并告诉他队长的坐标，返回队长处时能得到两个“アムリタⅡ”；（4C-5,2）会发现黑色蘑菇，选择YES食用后TP回复20，该处和（3C-3,1）冻石一样，都与支线委托有关；宝箱方面，（5C-4,4）“レッドダブレット”、（1B-4,5）“耐冰ミスト”、（2D-4,4）“アムリタⅡ”、（2D-4,5）金钱3000。



FOE・铠の追迹者（HP=2420）：两头龟怪所处的东南区域可以选择从南边绕过，但需要消耗一定的“棒杭”，如果已经有击倒FOE的实力的话建议还是干掉它们，免得挡路。

金刚兽ノ岩窟・B2F

从B1F伊库萨比特之里南侧的楼梯向下探索，才能来到B2F的巨大高热物体前（4D-3,1），由于其伤害面积比普通的高热物体大一圈，因此要从该区域北侧绕到西侧再把物体一个个破坏才能靠近。“棒杭”的消耗量会比较大，建议玩家先在B1F收集一些。本层也变为冷冻状态后从西北的楼梯前来，踏过冰层向东探索便能顺利前往下层。（6C-5,2）依旧有能回复20点TP的黑色蘑菇；（1D-2,2）处有一尊石像，供奉“小花”、“仙鹤人参”和“金莲花”可以得到“流星锤”；（2E-3,2）的宝箱为金钱5000；在（7B-4,5）、（5E-3,1）、（6D-1,4）都会遇到兽人武士，分别得到补给品“ストナード”、“斥候用の长靴”和“魔除けの铃”。



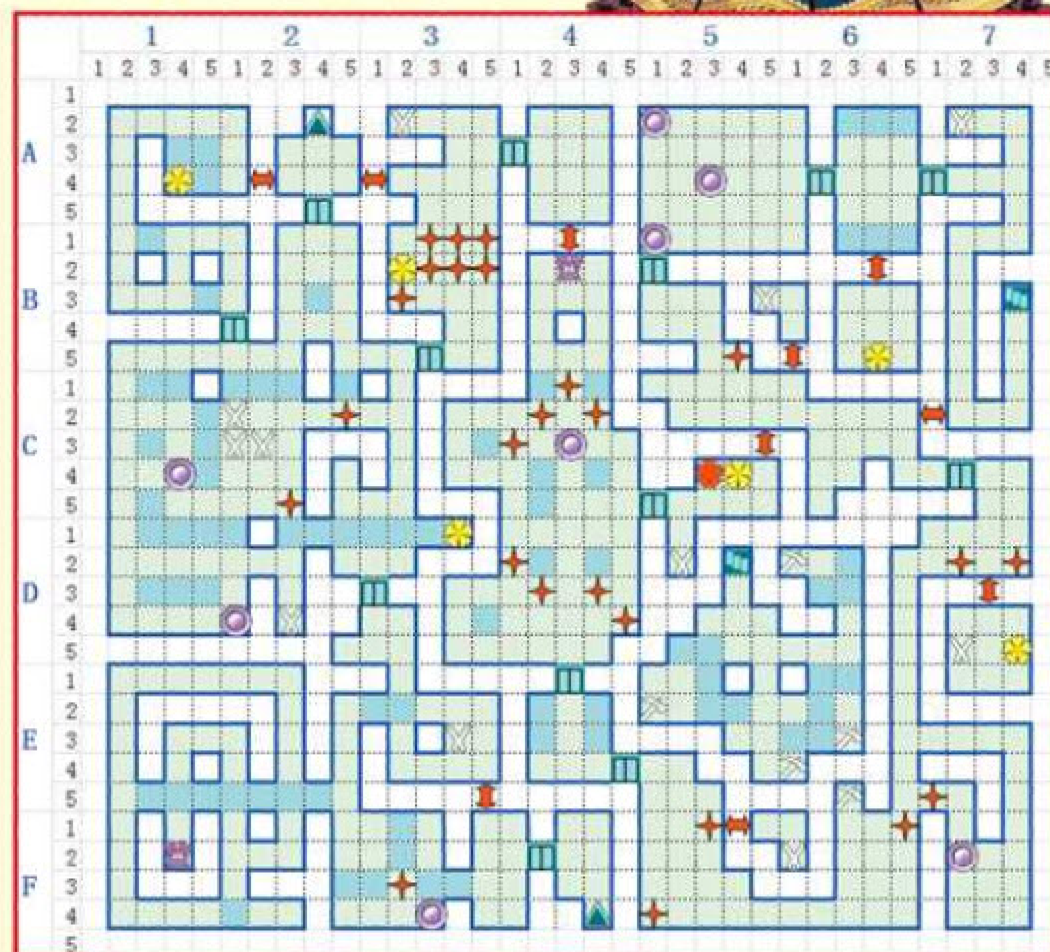
FOE・铠の追迹者（HP=2420）：本层出没的依旧是海龟，由于其也会在冰面上滑行，从它们身边经过时要注意，不要被偷袭了。

金刚兽ノ岩窟・B3F

到达（6A-4,4）后从牙神处获得“奥义书・爪神”，他也会与玩家一同行动（仅限B3F）。在（5C-1,1）发现发光物体，调查后得到“翠玉”；（6C-2,5）处则建议选择NO不拔出岩石上的宝剑，否则会发生崩塌，导致全员损失HP；（7D-4,5）、（5C-4,4）、（6B-4,5）的宝箱依次为“冰枪の启动符”、“耐热ミスト”、“ヴァンブレイス”；（5C-3,4）上锁宝箱内的“解剖用水溶液”是刷BOSS身上特殊素材的绝佳道具。

走入（4E-3,1）的大门后就会看见巨大的魔物，房间内也有大量的高热物体，BOSS会警觉地向玩家移动，想要挑战它，需要先设法把（4C-3,1）的巨大高热物体破坏。由于使用“冰银の棒杭”时BOSS也会移动，所以需要提前计算好步骤。首先收集到至少6个“棒杭”，按如下顺序击破高热物体：（4D-2,3）、（4D-1,2）、（4C-1,3）、（4C-2,2）、（4C-4,2）、（4C-3,1），BOSS靠近后就果断从东侧或南侧的大门离开，待其归位后重新进入房间向目标移动即可。完成以上步骤后BOSS就会原地不动，此时就能从背后偷袭了。击倒BOSS后在迷宫深处得到“巨人の心脏”，返回B1F的（2D-5,1）触发剧情，随后追到第3大地（3A-3,1）的石碑前，瓦鲁温多抢走了“巨人の心脏”并挟持着巫女向北逃走……





FOE・铠の追迹者（HP=2420）：（5B-1,1）处有一只海龟会挡在门口，必须一战，如果没有同时面对2～3只的实力，建议先把该区域会自由行动的FOE干掉。

BOSS・ホムラミズチ（HP=21300）：BOSS的体力值高得惊人，成功击破巨大的高热物体、让迷宫变为冷冻状态后就能直接扣去它一半的体力，这也是顺利挑战的前提。之前在迷宫中遇到的高热物体其实就是BOSS身上的鳞片，在战斗中它丢出的鳞片变红后会对我方发动追击，用冰属性的招式可以使其冷却、失去效力，投掷“棒杭”则可以直接击碎。BOSS的其他招式还有攻击全体的头技“灼热の炎”、攻击一列并附加中毒效果的脚技“ベノムテイル”、随机次数攻击的“灼热炮”。由于其招式多为炎属性，建议在进入迷宫前食用“七香银アユ”料理，战斗中使用“耐热ミスト”也可以有效地降低伤害。BOSS的冰属性弱点在我方“冰刹”、“冻牙の印术”、“アイスコフィン”等强力招式猛攻下体力削减很快，当其HP降到一定程度后还会追加贯通效果的“火球炮”、对物理攻击自动反击的“炎の障壁”和持续回复自身体力的头技“再生の光”，后者一定要及时用武士的“咆哮”特技消除掉。特殊素材“白热した曲角”需要以炎属性击倒BOSS才能掉落，带炎属性的物理招式也是可以的。

第4大地·绝界云上域

刚进入全新的大地就被3艘军舰级的飞空艇包围，只好先返回达尔西斯向领主报告。牙神加入队伍的同时带来的“战用意の杯”开启武士职业，“武士心得之事”则是修行道具，能让任一等级在34级以下的角色直接升到35级，只要在孔雀亭与“イクサビトの师范”对话并选择“修行”即可。接下主线任务“边境伯を护卫せよ！”后热气球的装备槽扩充至4个，再度前往第4大地并进入（4D-1,3）的小迷宫“南の圣堂”。领主与帝国皇子巴鲁多尔（バ-ルドウ-ル）的谈判并没有达成共识，接下来要与真名是罗格尔（ロ-ゲル）的瓦鲁温多一战，稍微扣除他一些HP后战斗便强制结束，之后送领主返回达尔西斯并汇报任务。

待玩家在（5D-4,2）小迷宫“风止まぬ书库”获得“黑き者の炎”后，进入统治院对话并接受主线任务“帝国の野望を挫け”。姬露约内（キルヨネン）和维拉芙（ウィラフ）会在第4大地进行佯动作战，玩家的热气球此后也可以飞到“超高空”。姬露约内位于（1C-3,5）、维拉芙则在（5D-3,1），与其对话后她们的热气球就会吸引帝国的飞艇，玩家可以在此时趁机挺进。小迷宫“金鹿图书馆”的坐标是（1B-2,1）、树海迷宫“木偶ノ文库”的坐标为（3B-3,3）。

FOE·太古の门番（HP=3533）：长着奇怪脸型的金属像并不会受到任何食材的吸引，其对斩、坏、突攻击皆有抗性，弱点则是炎、冰、雷任意属性。头技“ガベルスタンプ”为随机次数的物理攻击，而且FOE还会使用“浓紫の烟雾”强化自身的属性耐性，最好用武士的“咆哮”消除此效果，否则敌人就会变得非常耐打。FOE·审理の门番（HP=3533）：与上一个金属像长相激似，同样不会受到美食的引诱，基本打法也差不多。只不过此FOE的随机次数攻击“スリ-プスタンプ”带有催眠效果，而“重力波”则会令我方全体的回避率下降。两招都是头技，顺利头封的话轻松就能搞定，这两种金属像也是第4大地练级的绝佳对象。FOE·デスマンティス（HP=4104）：踏破树海迷宫“木偶ノ文库”、大地上的帝国飞艇消失后才会出现，可以用鱼类或野菜吸引，不妨投掷“メテオパンプキン”令其中毒。螳螂的威胁还是在于腕部的“大镰乱舞”，FOE在HP较低时会发动即死效果的“仕留めの一刃”，同时回复自身的HP，时刻令其处在腕封状态才能确保安全。令FOE陷入石化状态后再击破能掉落特殊素材“石化した大镰”。

小迷宫 风止まぬ书库

本迷宫内没有FOE，玩家可以放心探索，不过杂兵中“メタルニ-ドル”的尾部攻击带有石化效果，需要小心。迷宫中的强风类似3代的海流，会强制把玩家推到固定的方向，宝箱和一些位置隐蔽的采集点需要耐心才能找到。（1B-2,4）的宝箱中是“邪教徒の面”，而东南角的大房间内有重要道具“黑き者の炎”（3C-3,4），它不但能够令玩家的热气球飞行高度再提升一级，也能点燃第3大地小迷宫“冻てついた地底湖”中的台座，令坚冰融化。



小迷宫 金鹿图书馆

由于装有爆发技相关道具“大凶星の周期表”的宝箱位于（2A-3,3），该区域的FOE基本是绕不开的，所以想要拿到还是先准备好硬拼吧。杂兵方面“邪恶な花びら”会散布混乱效果的花粉，成功率颇高，由于我方此时的能力已经很高，一旦混乱就会非常麻烦，自相残杀导致团灭就悲剧了，建议在外面吃个野菜料理再进来；令“パ-プルアノ-ル”陷入麻痹状态后再击破可以拿到特殊素材“痹れた舌筋”（注意，并非100%掉落）。（1B-3,1）处的上锁大门目前无法打开。



FOE·ゴ-ルドホ-ン（HP=3498）：本迷宫的名字就由此FOE而来，其每次能移动两格且警觉范围极大，被盯上的话需要利用开门和地形卡位才能逃脱。与“狂乱の角鹿”不同的是，金鹿并没有异常效果，招式是简单粗暴的列攻击，因此我方强化好物理防御即可，成功脚封也能阻止突击。另外FOE的物理防御力较高，针对其炎、雷属性弱点才能造成有效伤害。

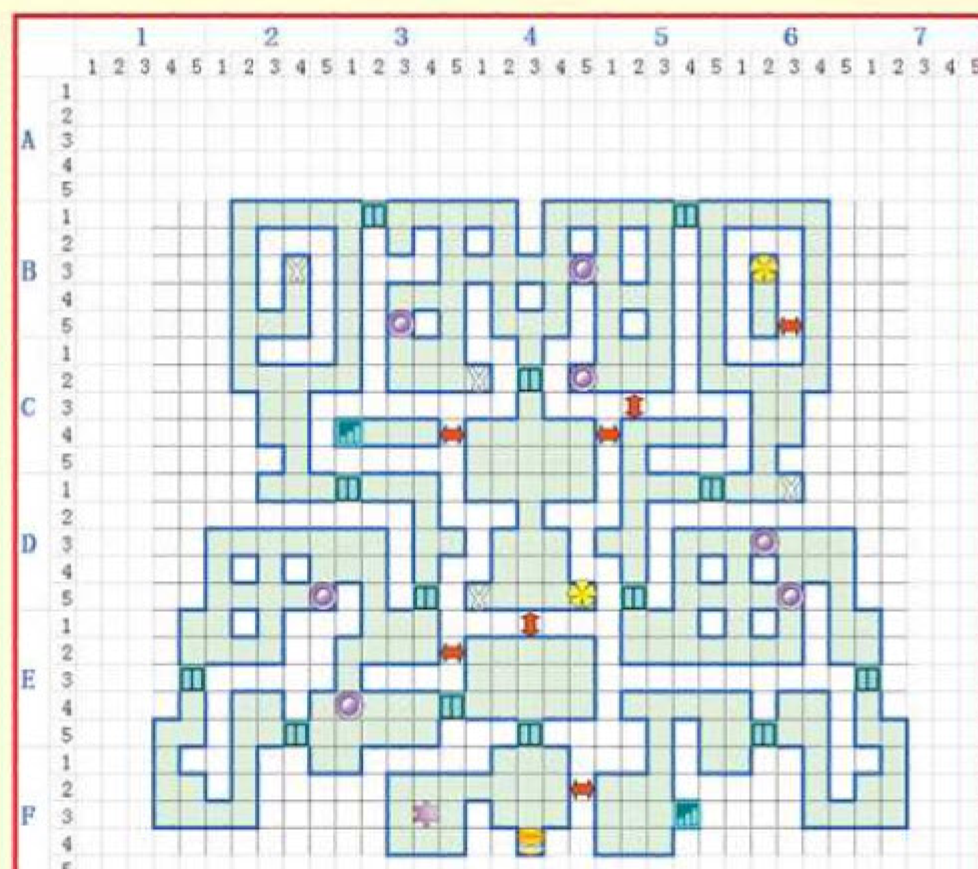
小迷宫 南の圣堂

仿佛图书馆一般的迷宫结构并不复杂，麻烦的是FOE在地图上时隐时现很容易扰乱玩家的判断。新增杂兵中用斩攻击击倒“火炎ネズミ”才能断尾、掉落特殊素材“炎の尻尾”，需要注意的是其自爆攻击威力相当大；“メデュ-サツリ-”的列攻击带有腕封效果，用火属性击倒能得到特殊素材“焼け焦げた树液”。（3C-4,4）位置有一本书，调查后全员HP回复200；（3A-2,4）的宝箱为“术式书·妖狐神雷”，是非常强力的爆发技。



FOE·忍び寄る影（HP=2953）：这个变色龙每走3步才会现身一次，不过其行动轨迹是固定的，找到规律便不难躲开，玩家也可以利用警示灯的提示来判断敌我间的距离。FOE的行动速度很快，最具威胁的招式是攻击全体的头技“ブリザ-ド”，建议在进迷宫前先吃提升冰耐性的料理。开战后利用剑士的“マインドブレイク”降低其属性攻击力，同时用城塞骑士的“防御阵形Ⅱ”提升我方属性防御力，如此一来医术师才有时间对同伴进行补给。FOE使用“极彩迷彩”后会融入背景、回避率极高，需要用有“必中”效果的攻击把它打现形。

木偶ノ文库·B1F



树海迷宫中的敌人大多是老面孔，新增的プロトハンター对斩、突、坏攻击以及炎属性的抗性极高，惟有雷属性才能形成较高的伤害。迷宫中的两种FOE很有特点，这里也特别说一下：形似动物石像的“慈悲なき排除者”平时只会呆在原地、人畜无害，从其正面经过也没有问题，麻烦的是不断巡逻的机器人“冷彻な监视者”，其视力范围极远，一旦看到玩家就会拉响警报，自己向玩家移动的同时，区域内的“慈悲なき排除者”也会高速向这里靠拢。由于机器人都是在十字路口按照一定的规律徘徊，因此玩家要在下屏幕时刻关注其面部朝向，利用墙壁来遮挡视线缓缓前进。

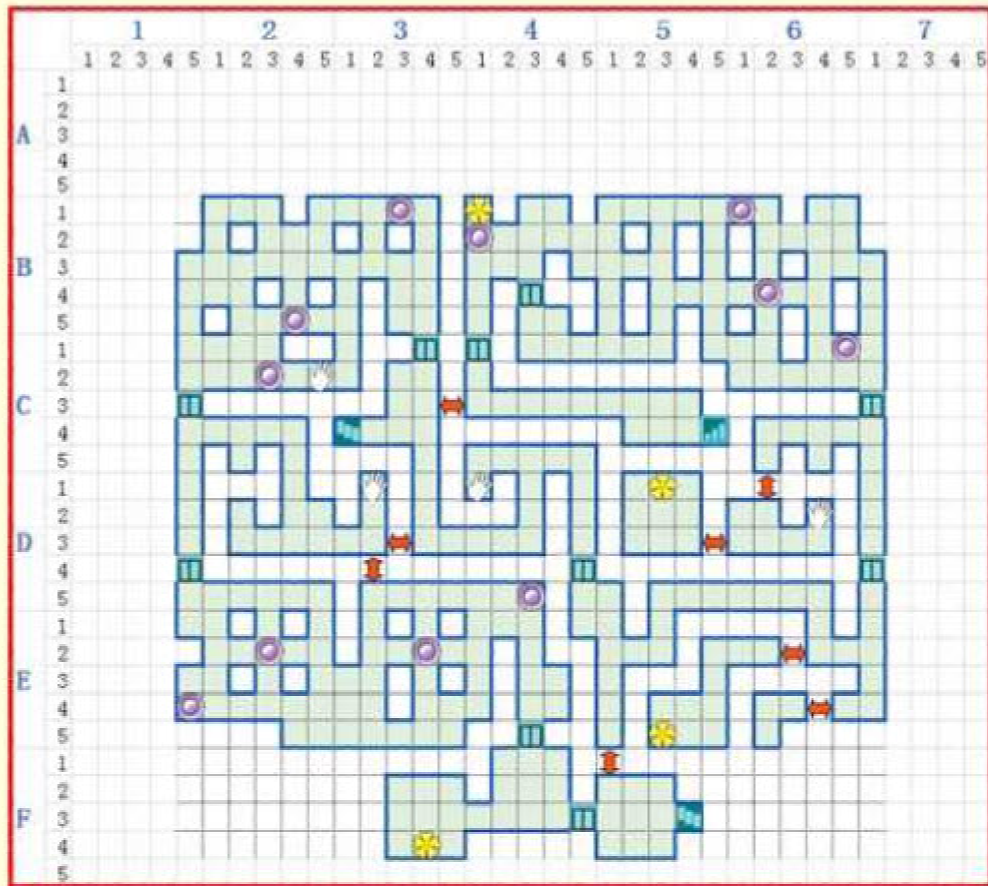
事件方面，（5E-2,4）的书架与支线委托相关；当玩家进入过B2F后再度到达（4F-4,2）时会触发剧情，士兵询问关于数式书籍的情报，此时只要把（5C-5,4）的坐标告诉他即可，下次再来时会得到3个“ネクタルⅡ”作为谢礼；（6C-3,4）有一个石柱，回答YES的话全员HP回复150、TP回复40，但随后会进入战斗；（4D-5,5）和（6B-2,3）的宝箱分别是“咒いのハンマー”和“オートクレール”。

FOE・冷彻な监视者（HP=3392）：本身威胁并不大的FOE，但由于一旦被其发现，周围的FOE就会蜂拥而至，因此想在短时间内击倒它还是需要有一定实力的，不过如果玩家能找到机会从背后发动偷袭的话，其并不会拉响警报，也就可以从容应对了。FOE的头技“ターゲットサイト”所指定的我方角色会受到集中攻击，而成功腕封则可以限制其带有扩散效果的铁球攻击。想速战速决的话就用炎属性的强力特技吧！

FOE・慈悲なき排除者（HP=3764）：想要挑战此FOE必须先引起“监视者”的注意，否则主动靠近待机状态它是无法开战的。与“监视者”相比，主战型的“排除者”则要危险得多，“フリーズアクセル”为有扩散效果的冰属性攻击，“ねじ切る险牙”则是伤害极高的单体攻击，一旦同时被两只包围的话压力可想而知，不过这两招都是头技，因此头封是重中之重！

木偶ノ文库・B2F

行至（4C-3,5）触发剧情、终于追上帝国皇子，不过想要继续深入也更加困难，因为东北区域的监视者较难躲开，具体参看FOE部分。在（7D-1,5）的门前发现一张写着“右→下→上→左”的纸条，来到（6E-2,5）后按着该顺序操作书本，就能得到10000金钱；本层的宝箱不少，分别是“变位磁石”（3F-4,4）、“爆炎の起动符”（5E-3,5）、“解剖用水溶液”（5D-3,1）和“ヘヴィアーマー”（4B-1,1），最后一个装甲的宝箱需要先把挡路的排除者引出来才能拿到。

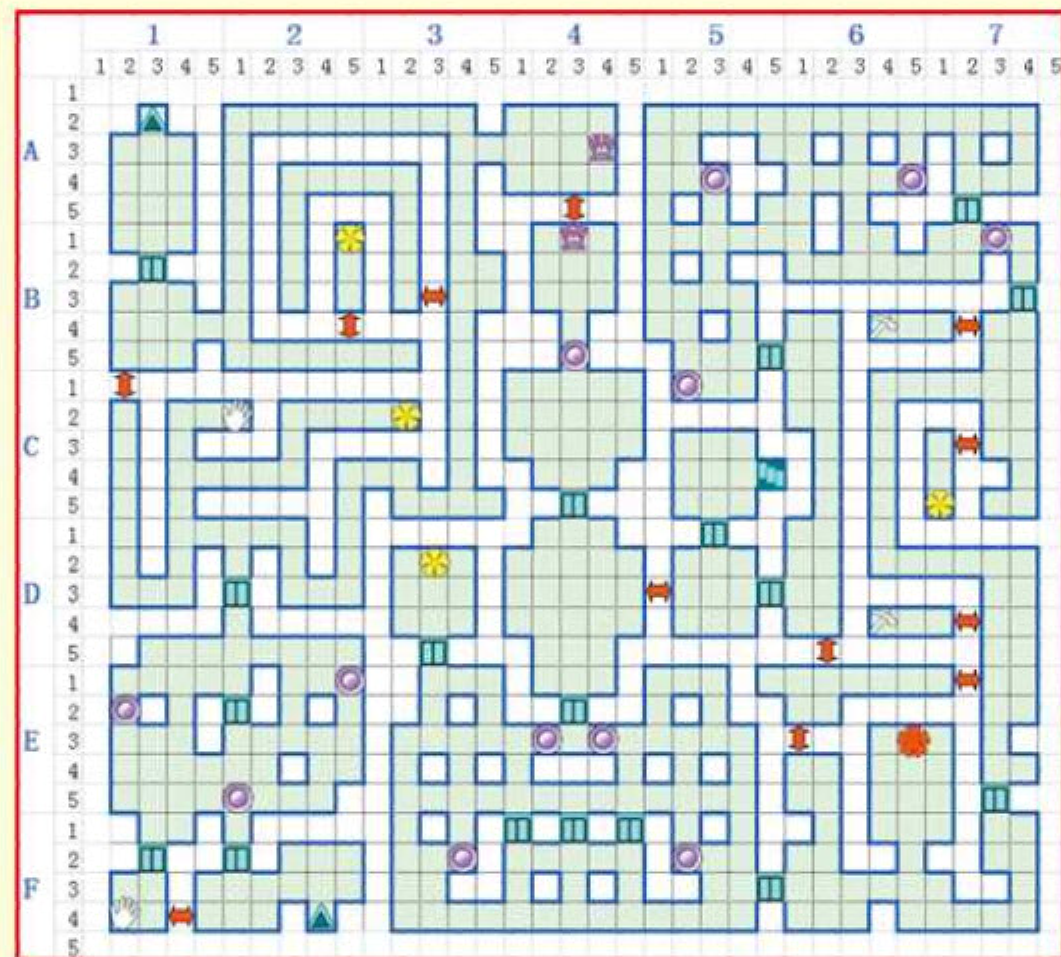


FOE・冷彻な监视者（HP=3392）/慈悲なき排除者（HP=3764）：每个区域内皆有两个监视者，尤其是东北区域地形较为复杂，不熟悉路线的话一不小心就会被发现。其实玩家若是实在躲不开也可以尝试主动出击，在最短的时间内强攻掉一个“监视者”，然后用“变位磁轴”或爆发技“全力逃走”返回本层阶梯处，只剩一个“监视者”的话要避开就非常容易了。

木偶ノ文库・B3F

一进入（5C-3,5）的大门后就会迎来与罗格尔的强制战斗，这次双方都不会留手了。职业为帝国骑士的他HP高达9030，招式非常丰富，炎、冰、雷属性均有。不过这些全部是腕部的特技，当其使用“ドライブ”系技能时威力足以秒杀我方的“肉盾”角色，不过之后会有一个冷却时间（可以从其刀身颜色判断）。战斗中优先要做的是尝试封印腕部并降低其攻击力，附加盲目效果的话也可以有效限制其攻势。获胜后罗格尔暂时加入队伍（仅限本层），并得到“帝国式天体观测术”。

杂兵中“ノロイダケ”在死亡时会散布诅咒孢子，在头封状态下将其击破能掉落特殊素材“封じられた伞”；“ブルーワラビー”摆出架势后会展开反击、威力极高，建议第一时间将其腕封。（C7-3,5）有一块巨大的岩石，选择YES并成功举起可以得到素材“筒状の树脂片”，但会消耗10点TP；（7C-1,5）的宝箱是“ウニコウル”、（3D-3,2）的宝箱为“メディカⅡ”、（6E-5,3）的上锁宝箱内是“死祓の勾玉”。进入（4C）的大门后就将迎来艰苦的BOSS战。获胜后罗格尔离队，返回达尔西斯时世界树开始枯萎崩坏。进入统治院汇报时罗格尔加入，带来“炮剑の认证キー”也开启了最后一个职业帝国骑士，而“选别されし魂の书”则能让任一等级在44级以下的角色直接升到45级，只要在孔雀亭与“帝国の师范”对话并选择“修行”即可。接下最后的主线任务“世界树の起动を阻止せよ！”后，此时第4大地上就不会有帝国的军舰碍事了，在（3A-3,1）处调查即可发现“煌天ノ破都”。



FOE・冷彻な监视者（HP=3392）/慈悲なき排除者（HP=3764）：（7B）和（4E）的“排除者”皆挡在要道口，吸引“监视者”的注意后，可以利用大门的绕过警觉状态的“排除者”，玩家对实力有信心的话也可以与其硬拼，打法就不再重复了。

BOSS・摇篮の守护者（HP=15000）/守护者の石头（HP=3000）：此战分为两个阶段，“摇篮の守护者”会在物理、炎、冰、雷4种模式间切换（体现在面部的颜色上），各模式下能使用相应属性的全体攻击，而弱点也会发生改变，具体为物理模式无弱点、炎模式弱冰、冰模式弱雷、雷模式弱炎，且属性模式下对物理攻击有抗性。虽然BOSS的招式多为腕技，但还是建议尽量尝试封印头部，因为其头部技能“リストレイント”效果为全体头封、“电磁ショック”则会令我方全体麻痹，游戏中没有料理能提升对封印的抗性，只能事先通过装备和特技来降低其成功率，否则全体陷入头封的话玩家的战术很容易被打乱，至于提升自身属性防御力的“ディスエレメント”可以用武士的“咆哮”化解。而且成功头封的话可以阻止BOSS不断切换模式，便于玩家有针对性地向其弱点发动猛攻。特殊素材“梦见の硬骨格”的掉落条件为睡眠状态下将其击倒。将其HP削减至0时战斗并未就此结束，BOSS还会进入第二形态。只剩头部的BOSS抗斩、突、坏，弱炎、冰、雷，其会进入自爆模式并开始3回合的倒数。玩家可以尝试头封和击晕、并用属性攻击快速削减其HP，如果感觉打不死的话就在其自爆的回合用爆发技自保。

B3F隐藏区域

木偶ノ文库・B3F

接下来虽然可以前往全新的迷宫“煌天ノ破都”，但正面的石门紧紧关闭着，需要玩家调查4个纹章才可以开启。先向西走，（2F-3,3）的宝箱中可以找到“大树の键”，以前那些上锁的宝箱就能开启了。而通过（1F-3,4）的传送口则会来到“木偶ノ文库”B3F西侧的隐藏区域。虽然是以前的迷宫，但杂兵都有所强化，且会有新的FOE出没。“毒吹きアゲハ”的中毒伤害值非常高，成群出没时切勿大意；以雷属性击倒“モリヤンマ”能掉落特殊素材“感电した复眼”。FOE方面“静寂の执行者（HP=3768）”和“炼狱の番兽（HP=4144）”基本可以看作“监视者”和“排除者”的强化型，行动规律也一样。（3C-2,2）和（2B-5,1）的宝箱中分别是“アムリタⅢ”与“ヒルデブラント”，目标的紫色纹章则位于（4A-4,3）。

金刚兽ノ岩窟・B3F

通过“木偶ノ文库・B3F”（2F-4,4）的特殊门进入“金刚兽ノ岩窟・B3F”西侧的隐藏区域，适当收集“冰银の棒杭”后利用隐藏道路回去把巨大高热物体打碎，之后便能顺利前进了。迷宫同样分为炎热和冷冻两种情况，“超ヨウガンジュウ”与“超ヒョウガジュウ”的特殊素材掉落条件也与之前相同——用物理攻击击倒。新FOE“悠然たる坚王（HP=4028）”是海龟的强化版，不过这次有了冰属性的弱点，因此相比而言不算很难打。两个宝箱是“マドラⅡ”（3B-2,2）、“ウニコウル”（3D-4,1），调查完（1F-4,2）处祭坛上的青色纹章后，就可以由（4F-4,4）的特殊门前往下层了。

深雾ノ幽谷・B3F

“深雾ノ幽谷”令人头大之处还是在于大量的传送点，系统提供的0~9数字图标根本不够记，玩家不妨多利用“注释”功能。杂兵中“ラクライウサギ”尤其需要小心，其会使用“天雷”，如果正好和黑猫“ボルトキャット”组队出现，配合后者降低我方属性防御力的“战栗の眼光”，轻松就能秒杀我方角色；附加石化效果后击倒“冰爆カズラ”方能掉落特殊素材“冰爆葛の石种”，新FOE是强化版的恐鸟“ヒュージモア（HP=4008）”，其在蓄力后的伤害值会有明显提升，弱点仍旧是雷属性。仅有的一个宝箱是“妖精の靴”（5C-5,5），供奉着红色纹章的祭坛位于（4F-5,3）。

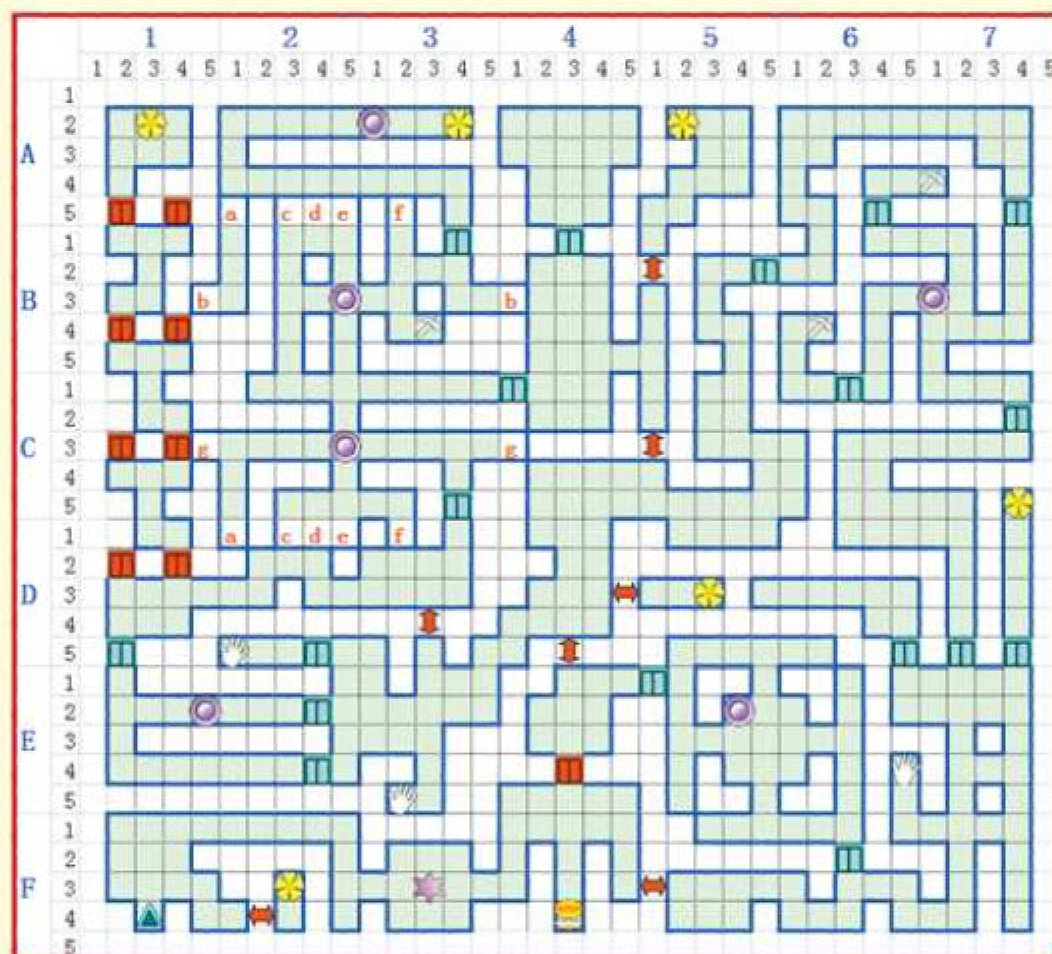
碧照ノ树海・B3F

从“深雾ノ幽谷・B3F”（7F-3,4）的特殊门来到“碧照ノ树海・B3F”的隐藏区域后，依然是利用FOE“魂の裁断者（HP=4139）”喜欢破坏花草树木的特性来开路，虽然路线比较绕，但也基本没有什么分支。熊怪的打法是玩家们早已烂熟于胸的“降攻升防”战术，纯物理系的敌人在我方丰富的特技面前占不到丝毫便宜。（7F-2,3）和（1F-5,4）的宝箱中分别是“メディカⅣ”和“ネクタルⅡ”，而最后的一块绿色纹章在（1F-5,1）的祭坛上。

煌天ノ破都・B1F



依次调查紫、青、红、绿4块纹章后，“煌天ノ破都”正面的大门就会开启了，如果之前在各个树海迷宫中完成了帮助士兵的相关事件，在门前还会得到不少补给品。杂兵方面“バンパイアバット”会吸血和呼叫同伴；“眠れる大狮子”的“王者の爪”乱击威力颇高，不过开战时它必定处在沉睡状态，玩家有充足的时间加BUFF或逃走。在（7F-4,4）选择YES，调查光亮场所后能得到“破邪の手甲”；（1C）的绿色上锁大门需要接下支线委托“煌天破の键”才能开启；把迷宫内的宝箱搜刮一下，“指挥官の长靴”（7C-4,5）、“ブレイバント”（5D-3,3）、“パワーグラブ”（5A-2,2）、“绝界云上域ノ战记”（3A-4,2），之后就可以进入（4B）的大门，解决完皇子后记得回去补给和存档，巨大的最终BOSS会出现在第4大地上。提升热气球的高度与其面部平齐便可进入最终大决战！



FOE・ラフレシア（HP=4187）：巨大的花型怪物会往地上喷吐粘液，一旦踩上直到其自动消失前都无法移动。战斗的难点在于持续伤害超高的“毒の粉”以及令我方全体陷入混乱的“狂おしい异臭”。建议在进入迷宫前提升相应的抗性，在战斗中凭借“防御阵形Ⅱ”等技能来减少“捕食の冷气”所造成的伤害。BOSS的主力招式全部是头技，而植物系的它弱点自然是火属性和斩击。尽量用剑士的多段火属性追击来快速解决战斗，越是拖延越是对我方不利。

BOSS・翠翼の咒皇（HP=14200）：皇子的职业是帝国骑士，炮剑技能的特点相信玩家们都很清楚了，其攻击威力虽大但要以数回合的过热状态为代价，而且多为腕技。与罗格尔不同的是，皇子的招式只有带火属性，其他大多是纯物理攻击，“カオスドライブ”的攻击次数虽多幸好命中率一般，我方只需保证提升好物理防御使不至被秒。BOSS的头技“支配の霸气”效果为3回合降低我方物理攻击力，用医术师的“トリート”可以化解。由于皇子还会附加腕封+脚封效果的“络めとる茑”，很容易打乱我方的节奏，回复道具记得要事先准备充足。攻击方面则推荐用印术师的“ルーンの辉き”+“原始の印术”，一次轰出上千点伤害并非难事。

BOSS・乐园への导き手（HP=17700）/破灭と绝望の右腕（HP=3100）/妖しき幻惑の左腕（HP=3100）：第一形态的BOSS分为3个部分，右腕以物理攻击为主，且会提升敌方的物理、属性防御力；左腕的攻击威力不高，但带有全封印或混乱效果，且会降低我方的物理、属性防御力；两个手腕都会挡在前列，替本体承受伤害，而且它们被击破后会在几回合后重生。BOSS的本体使用3种属性的头技攻击，无属性的“深绿の圣柜”拥有秒杀级的高伤害，但需要祈祷一个回合后才能发动，因此玩家可以看准时机用防御型爆发技和防御指令来减轻伤害。战斗前建议用料理提升炎、冰、雷耐性，战斗中先同时攻击两个腕部，待两腕尽皆被打破，本体移动到前列时就是我方发动猛攻的最好时机。击破本体后BOSS还会露出“剥き出しの精髓（HP=9999）”，由于其对所有攻击都没有抗性，封印和异常状态的成功率也很高，因此只要能坚持到第二阶段，最终BOSS就不过是强弩之末了。

通关以后

通关后在标题画面选择New Game新开游戏时能够继承以下内容：公会卡片、登录的全部角色（包括身上的装备）、金钱、等级上限、地图资料、道具辞典、怪物图鉴、秘宝辞典。正篇通关后游戏还会追加第6个树海迷宫、全新的支线委托以及大量强力的隐藏BOSS，本作的真正乐趣其实在通关后才算刚刚开始……

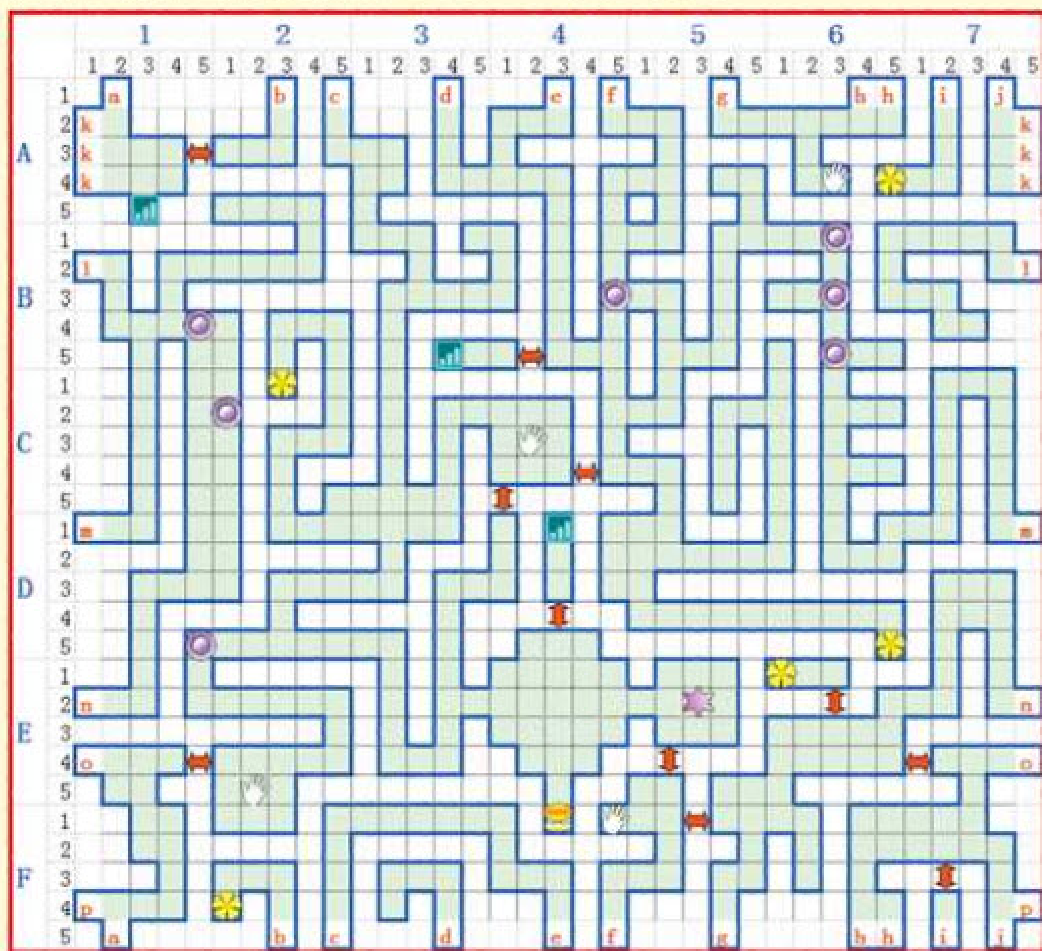


追加迷宫攻略

通关后前往统治院汇报主线任务，得到“タルシス大翼章”的同时从领主处得到情报——小迷宫“金鹿图书馆”上锁的大门已经开启，穿过大门就能到达第6个树海迷宫“暗国ノ殿”。从其他玩家的公会卡中登用角色时的等级限制解除，热气球装备“风乘りの号钟”能让玩家无视气流的影响飞行，第1和第4大陆的超高空会出现新的FOE“古空の支配者（HP=6441）”，孔雀亭中也会追加新的支线委托。如果还想挑战正篇的最终BOSS的话，可以前往“深雾ノ幽谷”B1F的（4B-2,2）找巫女连续对话，选择YES后就能开战了。

暗国ノ殿・B1F

全新迷宫中的敌人看上去其貌不扬，不过一旦大意很可能就会全军覆没，因此杂兵战时也千万不要松懈。“痹れエリンギ”临死前的自爆伤害不低且带有麻痹效果，建议还是用属性印术将其击倒；用火属性攻击击倒“巨大な邪花”才会掉落特殊素材“焼け落ちた花弁”。B1F的整体路线比较绕，相比之下传送点虽然很多，但一一对应关系明显，不会显得太乱。在（3F-2,4）处选择YES吃下面包和浓汤，全员HP回复300、TP回复200；（7B-3,4）处恐怖的石像建议选NO不触摸，否则会被5只“破灭の花びら”偷袭，其石化成功率极高，准备不周全的话瞬间就会团灭。本层的宝箱也非常丰富，分别有“解剖用水溶液”（2C-3,1）、“アムリタⅡ”（6E-1,1）、“エレメントクローク”（2F-1,4）、“狮子の纹章”（6A-5,4），“护卫书・真”（6D-5,5）。

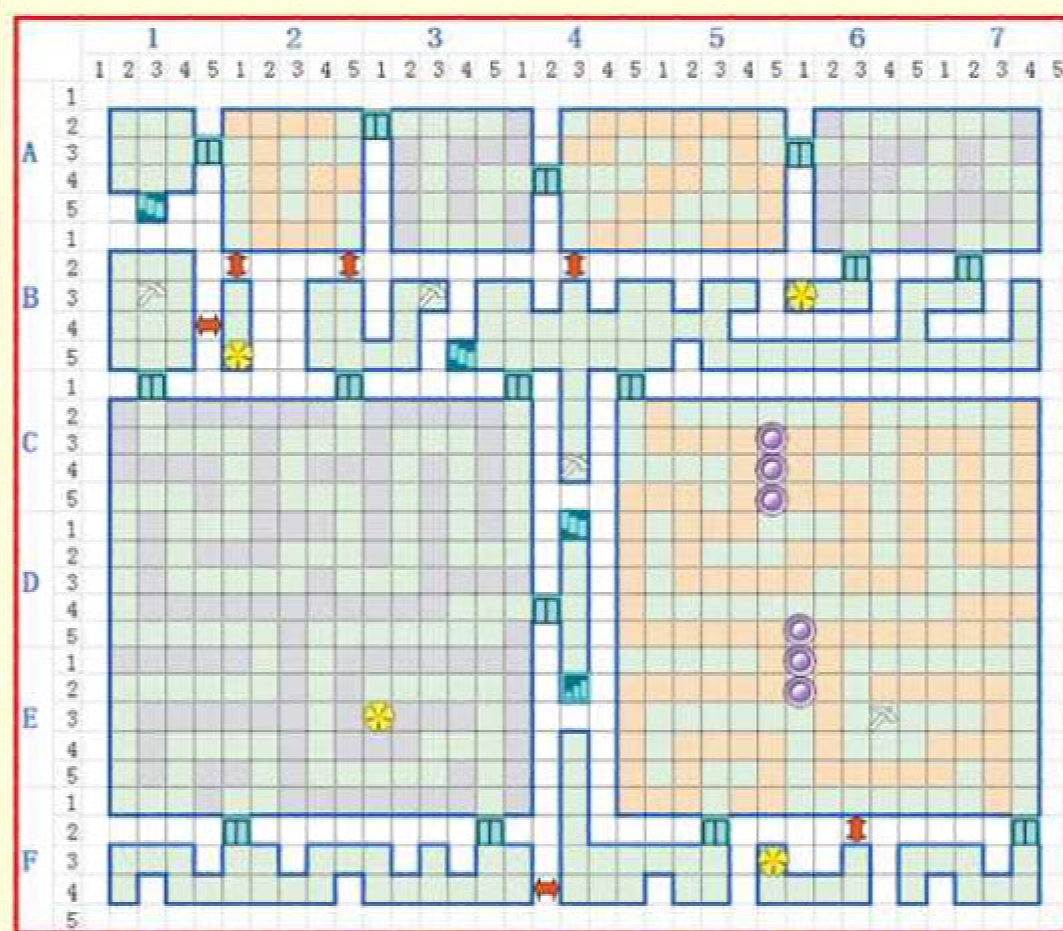


FOE・悪梦を运ぶもの（HP=5208）：以玩家正篇通关后的实力而言，此FOE并不算强力，由于其纵使看见玩家也不会进入警觉状态，因此不想打的话跟在它身后就可以顺利深入了。FOE惟一的也是最大威胁在于石化效果的头技“石化の瞳”，其锁定目标为我方全体且命中率极高，除了在战前食用相应料理外，战斗中尽量要保证令其全程处在头封状态，否则我方非常容易就会被团灭。值得一提的是FOE掉落的“惨剧の溜息”是实用道具“解剖用水溶液”的所需素材，正所谓“高风险才有高回报”，有能力的话不妨多刷一点留用，而特殊素材“毒缩の瞳孔”需要利用毒效果将其击倒才能掉落。

暗国ノ殿・B2F

本层迷宫非常别致，有两种特殊的区域：一是伤害地形区域（地图中用橙色表示），在上面行走的话会消耗HP，建议备足“斥候用の长靴”（所需素材“ウイ香”可在“冻てついた地底湖”冰冻状态下的采取点采集）；另一种是伸手不见五指的昏暗区域，当玩家踩到特定的点位后会被直接送回入口处（地图中用灰色表示），因此第一次走时不免会走不少回头路。其实两种区域之间是有相互关系的，玩家从地图上就可以清晰地看到，伤害地形恰恰对应昏暗区域中的可通行路线。因此在找到这个规律后，优先画出伤害区域的情况，然后画出昏暗房间中的对应路线再进入探索就会非常顺利了。

新增敌人方面，“ホウメイガス”能提升其他怪物的物理攻击力，特殊素材“冻つた心脏”需要用冰属性招式击倒；“破灭の花びら”的行动很快，且会对单体使用石化特技，特殊素材“破灭のつぼみ”要求用即死效果的攻击直接将其击杀方可掉落；“ライデンジュウ”比较特殊，平时是一副人畜无害的弱小形态，一旦玩家先击倒其身边的怪物，它就会巨大化且能力也得到大幅强化，“大放电”的伤害值很高，一定不能大意，想要把两种形态都登录到图鉴中必须要击倒其两次。宝箱方面（6B-1,3）、（5F-5,3）、（2B-1,5）与（3E-1,3）分别是“アリアドネの丝”、“暗杀者の短刀”、“咒术の墨”和“弓八幡”。在（4E-3,4）有一个少女人偶，将其捡起后带到（6F-5,4）的夫妇人偶身边，可以得到“血涂れの大锤”；（7B-4,3）有危险的标本，选择触碰“植物”或“昆虫”的话，突然来袭的怪物也有所差异，不想打的话就选择第3项离去；（1F-2,4）的餐桌处选择YES，全员HP回复300、TP回复200。



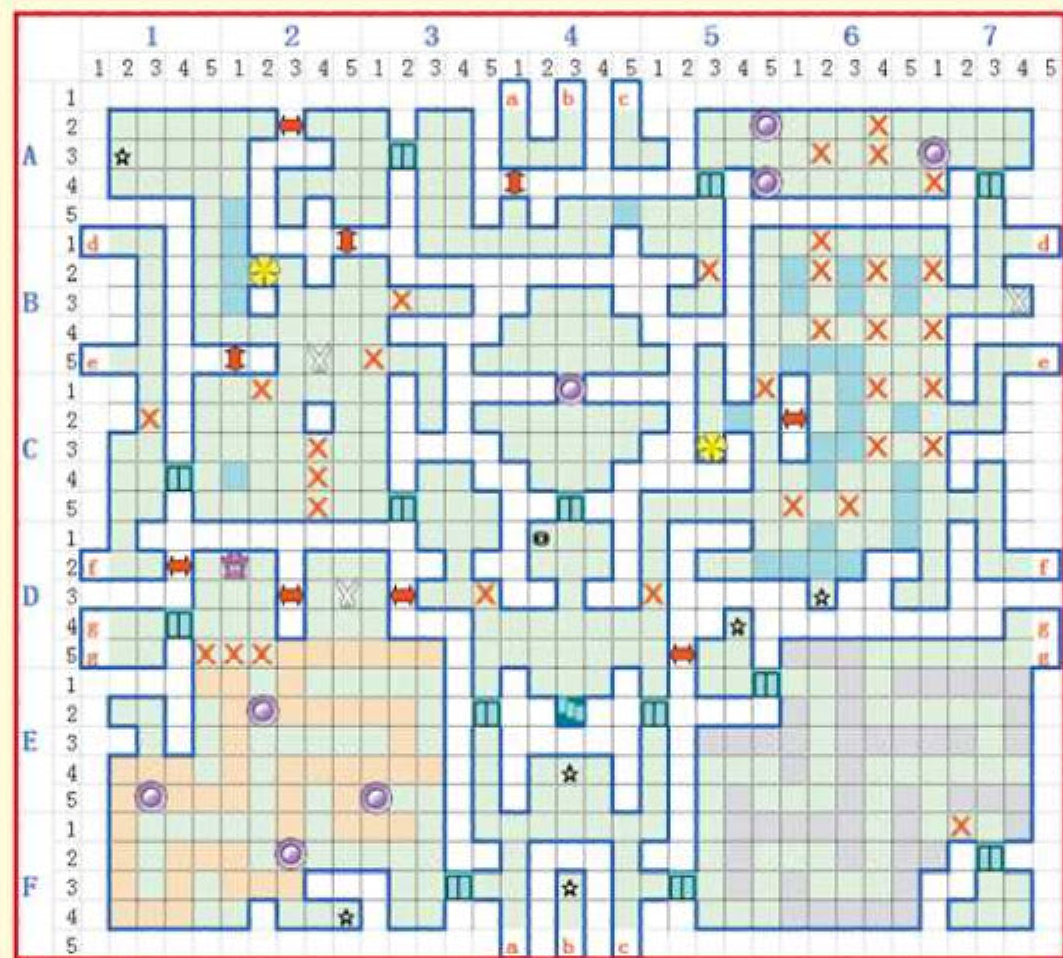
FOE・三头飞南瓜（HP=2519）、咒われし飞南瓜（HP=5038）、幻惑の飞南瓜（HP=7557）：3只南瓜头总是并肩前行，一旦玩家与其中一个开战，另两个就会迅速警觉并加入战团，因此想要挑战必须做好充分准备。开战时建议挑蓝色的“三头飞南瓜”下手，它的攻击招式多为头技，能够给我方附加腕封或混乱状态，不过其HP较低，虽然对于斩、突、坏、炎、冰、雷皆有抗性，但利用“原始の印术”、“破阵：亚空鸣动”、“アクセルドライブ”等强力无属性招式依然可以争取在其他FOE靠近前解决战斗。红色的“咒われし飞南瓜”对雷属性以外的攻击皆有抗性，不过防御力比“三头”低一些，它的招式以腕技为主，除了随机次数的物理攻击外，还有给我方全体附加脚封状态的“络め取るツタ”。绿色的“幻惑の飞南瓜”虽然HP最高但没有物理抗性，不过它的头技中除了攻击全体的“灼热地狱”、给我方全体附加头封的“惑乱の钟”外，还有回复型技能“愈しのまじない”，每次可回血1800左右，因此最为难缠。最好是能算好步数，在其加入战团前将其他的敌人解决，这样才有条件与其展开持久战。值得注意的是当3只南瓜头同时在场的话会使用合体技“南瓜弦乐三重奏”，效果为高几率令我方全体沉睡，不过只要强攻掉最弱的“三头飞南瓜”，合体技也就无法发动了。另外稀有素材“南瓜头”、“青白い咒骨”和“幻惑の稀ツル”皆为低几率掉落，想要确实拿到的话不妨使用“解剖用水溶液”。

暗国ノ殿・B3F

新出现的敌人只有沉睡的“赤狮子”，其基础数值不亚于FOE，特殊素材“赤狮子の猛牙”为低几率掉落。本层除了伤害地形和昏暗区域外，西北那片区域是之前在“瘴气の森”遇到过的恶臭区域，在其中只能走10步、之后就会被强制送回入口处。除此之外，（2D-1,2）处有一个点火装置，点燃后能令本层的冰块融化，开启新的道路或拿取宝箱“死のハンマー”（5C-3,3）和“知の宝典”（2B-2,2）。

想要顺利挑战与本作的最强BOSS需要花费一番周折，本层有两种特殊装置，一为圆筒形的药液注入装置（地图中用☆表示），一为机台状的药液操作装置（地图中用◎表示）。在（4F-3,3）处破损的装置前调查可以得到“圆筒形の容器”，另外5个药液注入装置位置如下：绿色（1A-2,3）、黄色（6D-2,3）、蓝色（5D-4,4）、白色（4E-3,4）、红色（2F-5,4）。根据地图上研究资料所得的情报，药液的正确注入顺序应为：绿→白→蓝→红→黄。完成以上操作后来到（4D-2,1）的操作装置前调查并选择“中身を部屋に注入する”（想要回去补给储存的话必须在此之前，否则前面的过程得全部重新来过），文字提示“……绝叫が响いてくる！”就表示BOSS已被顺利弱化。作为本作的最强BOSS，其实力非常强劲，建议玩家先去挑战三龙，提升队伍的等级上限后再来尝试挑战。成功将其击倒后返回统治院对话可以得到“タルシス流星章”。此后玩家仍可以继续收集素材等，当怪物图鉴和道具辞典的完成度全部到达100%时，找领主汇报就能迎来真结局。





FOE・モスロード（HP=6978）：飞蛾型怪物的变化不大，当玩家在其警戒区域战斗时它便会迅速靠近。FOE的主要伤害输出依靠的是随机次数攻击的腕技“切り刻み”，另一招腕技“狂気のリンプン”同时带有混乱和诅咒效果，因此战斗中应尽量尝试腕封。如果战斗中还有其他怪物的话，FOE依然会使用吞食技能来提高自身的攻击力。建议玩家抓住其炎、突的弱点，尽量速战速决。特殊素材“不思议なリン粉”是低几率掉落的，想确保拿到的话依然可以在即将击倒敌人的回合祭起“水溶液大法”。

BOSS・悪食の妖蛆（HP=10000）：首先面对肥大的妖蛆难度并不算高，其主要招式多为物理攻击，比如攻击全体并降低物防的头技“消化液”，攻击全体并附带击晕效果的脚技“地响き”，有扩散效果的脚技“ヘビープレス”等，而头技“防护の丝”则能提升其自身的物理、属性防御力。当战斗拖延至第8回合时，BOSS就会使出“力の暴走”，锁定我方全体的无属性攻击伤害极大，如果无法尽快击倒BOSS、主动令其进入第二形态的话，就建议用“イージスの盾”来抵抗。之后妖蛆同样会变化形态，战斗进入第二阶段。

BOSS・歪みし丰穣の神树（HP=70000）/悪を尊ぶ背徳の蕾（HP=3000）/自己爱で花开く蕾（HP=3000）/勇气を嘲笑う钩爪（HP=3000）/欲に狂う黒き钩爪（HP=3000）：第二形态的BOSS分为5个部分，双蕾和双爪会复活，本体是后列的神树。玩家在战斗前完成了弱化操作的话，神树的HP会直接扣去一半，攻击力大幅降低，双蕾只在奇数回合行动、双爪只在偶数回合行动，更重要的是，在战斗中神树不会发动减少我方爆发槽的“虚无の结界”以及100%即死的“神々の黄昏”，这也是玩家能挑战它的前提。本体在弱化后的行动很有规律，具体为：刚转入第二形态的首回合使用“消耗の结界”，令我方次回合的TP消耗翻倍；玩家击倒任意花蕾或钩爪的次回合，BOSS就会睁眼并消除自身的弱化效果；第2回合用“消散の波动”消除我方的强化效果；第3回合用头技“メギドフレイム”进行全体炎属性攻击；第4回合用头技“カオスブリザード”进行全体冰属性攻击；第5回合用头技“サイクロンボルト”进行全体雷属性攻击；第6回合的头技“混沌の抱拥”效果为附加随机异常状态；第7回合用头技“深绿の圣柜”进行全体无属性攻击（花蕾和钩爪的数量越多、伤害值越大）；第8回合闭眼令花蕾和钩爪复活；第9回合再次使用“消耗の结界”并重复前面的行动规律。BOSS在闭眼状态时对全属性攻击皆有耐性，超高的防御力令我方基本打不动它，因此玩家不妨在前几个回合利用印术师的“ルーンの辉き”+“原始の印术”快速轰杀全部的花蕾和钩爪，这样在BOSS睁眼后才有余力对本体的攻击进行抵御。神树在睁眼后全属性皆为弱点，用来攻击BOSS的推荐战术是帝国骑士的“蓄力属性炮”，具体操作为“ドライブ”发炮后利用“强制排热”+“シャープエッジ”+“チャージエッジ”冷却炮剑的同时强化攻击，如果同伴使用了降低敌方属性防御的特技的话，帝国骑士再度发炮时的伤害值可突破1万！



隐藏BOSS攻略

想要挑战三龙首先必须完成相关的三个支线委托“炎の暴君の庭”、“神酒と龙”、“冰原の灵药”，这样在接下三龙的讨伐任务时，它们才不会对玩家的热气球造成威胁。进行挑战前需要做好充分的准备，由于本作中新增了料理系统，三龙的整体难度相较前作有所下降。每成功击倒一条龙，玩家的等级上限都会提升10，成功讨伐三龙后等级上限便能达到99。首次击倒三龙后隔一段时间它们就会在大地的固定位置复活，玩家可以自行前往挑战，不过以后就没有NPC战友的协助了。



伟大なる赤龙

（HP=30000）

挑战炎龙前建议在第一大地的东北超高空采集并食用“黄金ガチョウの卵”。下面先分析一下炎龙的攻击套路，头技“ファイアブレス”为对全体的炎属性吐息；腕技“ドラゴンクロ-”为攻击一列并附加腕封效果；脚技“ドラゴンビ-ト”为随机次数的物理攻击，有较高的几率把目标击晕；头技“とどろく咆哮”的效果为降低我方全体攻击力并附加混乱效果；头技“火龙の猛攻”是在3个回合内提升其自身的攻击力；当对方使出头技“炎の境界”降低我方的炎属性耐性后，次回合有极高的几率发动强力的“インフェルノ”或炎吐息，准备不足的话就会直接将我方全体击倒。

针对敌方的炎属性攻击，玩家可以用城塞骑士的“防御阵形Ⅱ”和印术师的“炎の圣印”来减轻伤害，战前食用的料理也能提升我方的炎属性以及混乱耐性。

此战中有帝国皇子巴鲁多尔协助，身为帝国骑士的他也可以使用该职业的主流攻击套路——属性炮，事先用“ホ-クアイ”降低敌方属性防御的话效果更为显著。当然，印术师的“ル-ンの辉き”配合冰属性印术攻击也同样有效。不过此战不建议用爆发技作为主攻，爆发槽应该留着，当看到炎龙发动“炎の境界”的次回合，立刻使用“イ-ジスの盾”来完美化解敌方的攻击。最后，特殊素材“炎上した龙牙”要求以带炎属性的攻击将炎龙击倒。



冰岚の支配者

（HP=30000）

挑战冰龙前推荐食用第三大地的稀有食材“幻の黄金タラバ蟹”，除了冰耐性外，也能提升一下即死和睡眠的抗性。冰龙的头技“アイスブレス”是针对全员的冰属性吐息；头技“劈く叫び”为给我方全员附加睡眠状态；腕技“龙乱锥”是随机次数、带有击晕效果的物理攻击；腕技“アイスクラッシュ”为附加头封效果的扩散攻击；在冰龙发动头技“冰の境界”的次回合，会有极高的几率使用大威力附带即死效果的头技“绝对零度”或冰吐息；除此之外，冰龙会针对自己的弱点使用雷属性攻击无效化的头技“アイスシ-ルド”；体力不足一半时有可能发动头技“冰河の再生”自动回复HP。



冰龙大部分招式的应对方式与其他两条龙没有太大区别，惟一需要注意的是当其使用“アイスシ-ルド”或“冰河の再生”时要及时用武士的“咆哮”或道具“ラウダナム”消除BUFF效果。NPC同伴姬露约内是城塞骑士，可以为我方同伴多形成一道屏障，在安全性方面有大幅提高。特殊素材“冻りついた龙皮”同样要用带冰属性的招式做致命一击。

雷鸣と共に现る者

（HP=30000）

挑战雷龙前可选的食材很多，只要能大幅提升我方雷属性耐性即可。雷龙的头技“サンダ-ブレス”为锁定全体的雷属性吐息；脚技“龙の铁锤”为攻击全体并附加麻痹效果；脚技“恐ろしき龙牙”是随机次数的物理攻击，会令目标的防御力下降；腕技“古龙の咒击”为攻击我方单体并回复自身的HP；当雷龙使用降低我方全体雷耐性的头技“雷の境界”，次回合有很高的几率使用全体高伤害并附加全封印效果的头技“轰雷”或雷吐息；另外，取消我方全部强化效果的“咒われし远吠え”带有高几率的即死、诅咒效果。

应对雷龙的方针与炎龙基本一致，发动“雷の境界”的次回合以爆发技“イ-ジスの盾”抵挡。雷龙最为麻烦的“咒われし远吠え”其实是有发动条件的，即当我方全体的强化效果总数超过7时才会发动，知道了这一特点的话玩家只要稍加注意就可以彻底抑制此招。与玩家协力战斗的维拉芙职业为舞者，手持的火属性武器能针对雷龙的弱点造成稳定的伤害。玩家可以根据战况让她使用“リジェネワルツ”辅助回复，或“チェイスサンバ”+“ラッシュダンス”连发展开追击。战斗中只要时刻关注我方的BUFF总数量（按Y键查看）即可，主攻战术依然是帝国骑士和印术师的属性攻击招式，特殊素材“带电した龙角”需要用带雷属性的攻击将雷龙击倒。



冥暗に堕した者

（HP=40000）

击败三龙后才会出现“决战、冥暗に堕した者”的委托，龙神的整体实力要高出三龙一筹，不过由于其行动的规律性较强，掌握了方法就不难取胜。战前建议食用第四大地的毒性食材“メテオパンプキン”，提升全部异常状态的耐性。龙神在开战后就会发动“冥暗の咒缚”，取消我方强化效果的同时令全员进入封印状态，因此首回合不用急着加BUFF，先准备好足够的道具“テリアカα”解开我方的封印才能顺利实行后续的战术。龙神自己也会进入封印状态（头部必定封印，腕封和脚封二取其一），根据其封印状态的不同，后续的招式也就有所差异：腕技方面“ブラッドブレ-ド”为锁定全体的物理攻击，“デッドクロ-”则是随机次数的物理攻击、附带即死效果；脚技方面为三种属性的列攻击，“炼狱翔”为炎属性附带混乱、“冰砾波”为冰属性附带睡眠、“雷旋风”为雷属性附带诅咒。玩家要有针对性的使用城塞骑士的两种“防御阵型”或剑士的“パワ-ブレイク”和“マインドブレイク”才能减轻伤害。以后当龙神每次受到累积1万的伤害后，都会再次使用“冥暗の咒缚”，此招并不归属于头、腕、脚任一部位，因此封印是无法阻止其发动的。每到5的倍数回合龙神就会尝试发动超强力的无属性头技“ス-パ-ノヴァ”，对于我方而言一旦命中基本就是秒杀，因此玩家务必在5的倍数回合时确认BOSS是否处在头封状态，一旦没有就发动“イ-ジスの盾”来抵消其攻势。此战中玩家的队伍必须有一位封印高手（狙击手或方阵师），在战斗中确保龙神处在头封状态并尝试封印其他部位，才能够有效地限制住对方的行动，另外爆发技“黑雾”也可以用来有效地延长封印时间。攻击手段方面依旧是帝国骑士的蓄力无属性炮最为有效，在神龙处在头封状态时将其击倒就会掉落特殊素材“封じられた暗核”。





资料列表

食材一览

大地上的供应点分为兽类、鸟类、鱼类和野菜类4种，每类供应点都有机会得到3种食材（金色供应点得到稀有食材的几率更高）。每个大地都还有两种特殊食材，一为在热气球能够到达超高空后才能发现的供应点，另一种则在通关后冲过气流阻碍才能发现的供应点。食材可以作为料理，暂时提升我方全队的能力，或是作为诱饵投掷出去，吸引FOE的注意。标注“有毒”的食材需要等队中的医术师习得“危险素材の知识”后才能食用，不过若是投掷给FOE则能令其中毒。下面是全部食材的资料，注意料理的效果会覆盖，即每次只能接受一种加成效果。

食材	获得方式	料理效果
タルシス水牛	第1大地・兽类	STR+1
アカツノ雄牛	第1大地・兽类	STR+2、VIT+1
ブラックタウルス	第1大地・兽类	STR+3、VIT+1、稀少个体出现率+3%
タルシス小鸭	第1大地・鸟类	TEC+1
百贯アイガモ	第1大地・鸟类	TEC+2、AGI+1
黄金ガチョウ	第1大地・鸟类	TEC+3、AGI+1、经验值+20%
钝色ニジマス	第1大地・鱼类	雷耐性+10、AGI+1
紅ヒメマス	第1大地・鱼类	雷耐性+15、冰耐性+15
樱ヤマメ	第1大地・鱼类	雷耐性+20、冰耐性+20、TP+10
ベビ-キャロット	第1大地・野菜	盲目耐性+10、LUC+1
白糖キャロット	第1大地・野菜	盲目耐性+20、LUC+2、素材入手率+8%
黑檀ニンジン	第1大地・野菜	有毒！盲目耐性+30、混乱耐性+30、LUC+3
アルビノタウルス	第1大地・超高空	稀少个体出现率+3%、经验值+10%
黄金ガチョウの卵	第1大地・通关后	炎耐性+25、混乱耐性+30、VIT+8、LUC+5
石林野豚	第2大地・兽类	STR+2、HP+10
シルク白豚	第2大地・兽类	STR+3、LUC+4、HP+20
プラチナ黑豚	第2大地・兽类	STR+4、HP+30、稀少个体出现率+3%
石林ダチョウ	第2大地・鸟类	TEC+2、AGI+2、LUC-2
ふたこぶダチョウ	第2大地・鸟类	TEC+3、AGI+3、LUC-4
丹红エミュ-	第2大地・鸟类	有毒！TEC+4、AGI+4、LUC-6、经验值+20%
长髭ナマズ	第2大地・鱼类	冰耐性+10、雷耐性+10
霜降ナマズ	第2大地・鱼类	冰耐性+15、雷耐性+15、TP+10
银河ナマズ	第2大地・鱼类	冰耐性+20、雷耐性+20、TP+20
アンズ舞茸	第2大地・野菜	即死耐性+20、LUC+2
白黑あわび茸	第2大地・野菜	睡眠耐性+30、毒耐性+20、LUC+3
金丝绢笠茸	第2大地・野菜	睡眠耐性+30、混乱耐性+30、LUC+5、经验值+5%
宝仙桃	第2大地・超高空	全能力+3
黑いダイヤ	第2大地・通关后	雷耐性+25、VIT+8、LUC+8
岭峰ウサギ	第3大地・兽类	STR+3、LUC+1
雪姬ラパン	第3大地・兽类	STR+4、LUC+2、素材入手率+10%
ハピネスバニ-	第3大地・兽类	STR+6、LUC+3、稀少个体出现率+3%
饴色タ-キ-	第3大地・鸟类	TEC+3
纯白七面鸟	第3大地・鸟类	TEC+4、STR+2、HP-20
ロイヤルタ-キ-	第3大地・鸟类	TEC+6、STR+5、HP-30
トビワカサギ	第3大地・鱼类	炎耐性+10、冰耐性+10、VIT+1
银岚ワカサギ	第3大地・鱼类	炎耐性+15、冰耐性+15、VIT+2
七香银アユ	第3大地・鱼类	炎耐性+20、冰耐性+20、VIT+3、经验值+20%
阳明リンゴ	第3大地・野菜	毒耐性+30、TP+10
白姬リンゴ	第3大地・野菜	麻痹耐性+30、即死耐性+30、TP+15
红鬼林檎	第3大地・野菜	有毒！毒耐性+30、麻痹耐性+30、TP+20
冰晶ザクロ	第3大地・超高空	TEC+5、HP+50、TP+25
幻の黄金タラバ蟹	第3大地・通关后	冰耐性+25、即死耐性+30、睡眠耐性30、VIT+8
云上野ヤギ	第4大地・兽类	STR+3、VIT+3
ミルキ-ヤギ	第4大地・兽类	STR+6、HP+60、TEC-3
极毛ゴ-ト	第4大地・兽类	STR+6、VIT+6、HP+80
山吹ウズラ	第4大地・鸟类	TEC+3、AGI+3
红色キジ	第4大地・鸟类	TEC+6、TP+30、STR-3
おしどり野鸡	第4大地・鸟类	TEC+6、LUC+6、TP+40
フナ鲤	第4大地・鱼类	炎耐性+5、冰耐性+5、雷耐性+5
煮顷银ブナ	第4大地・鱼类	炎耐性+10、冰耐性+10、雷耐性+10、素材入手率+16%
云上龙鲤	第4大地・鱼类	炎耐性+15、冰耐性+15、雷耐性+15、AGI+6
ペポカボチャ	第4大地・野菜	石化耐性+30、诅咒耐性+30、混乱耐性+30
マロンパンプキン	第4大地・野菜	混乱耐性+30、睡眠耐性+30、毒耐性+30、LUC+6
メテオパンプキン	第4大地・野菜	有毒！全状态异常耐性+30
皇帝孔雀	第4大地・超高空	稀少个体出现率+6%、素材入手率+20%
绝界山鲸	第4大地・通关后	VIT+8、HP+80、TP+50
焰の结晶	第1大地・炎龙掉落	经验值+30%
雷光の结晶	第2大地・雷龙掉落	素材入手率+20%
极北の结晶	第3大地・冰龙掉落	稀少个体出现率+9%

注：把黄金ガチョウ、黄金ガチョウの卵、金丝绢笠茸、黑いダイヤ、ハピネスバニ-、幻の黄金タラバ蟹、云上龙鲤、绝界山鲸这几种食材喂给FOE后，能够使其变成稀少个体。

锻冶效果

对武器进行锻冶，首先要求其攻击力右侧有空格，玩家才可以给武器附加属性或异常状态等特效。武器所带空格的数量越多，所能加成的特效数量就越多，同种特效的格数越多，实际效果就越强。如果不满意附加的效果，以后也可以重新锻冶，但武器本身具有的效果是无法通过锻冶覆盖掉的。需要注意的是，锻冶虽然不用花钱，但也是要消耗素材的，所以还是一个字——“刷”。

项目	武器附加效果	相关锤子	入手方式
STR	STR+1	力のハンマ−	“深雾ノ幽谷B2F”宝箱
TEC	TEC+1	知识のハンマ−	委托“行方不明者搜索依赖”
VIT	VIT+1	−	−
AGI	AGI+1	速さのハンマ−	委托“气になる宝箱”
LUC	LUC+1	运のハンマ−	委托“荒くれ狒狒を倒して”
ATK	物理攻击力上升3%	−	−
ELM	属性攻击力上升3%	−	−
HIT	命中率上升3%	命中のハンマ−	“碧照ノ树海B2F”宝箱
CRI	会心率上升3%	会心のハンマ−	“碧照ノ树海B3F”宝箱
炎	炎伤害上升7%	火炎のハンマ−	“小さな果树林”宝箱
冰	冰伤害上升7%	冰结のハンマ−	委托“万年冰を届けて”
雷	雷伤害上升7%	电击のハンマ−	“深雾ノ幽谷B1F”宝箱
石化	攻击附带石化（首格+4%、之后+2%）	石化のハンマ−	“深雾ノ幽谷B3F”上锁宝箱
睡眠	攻击附带睡眠（首格+6%、之后+3%）	睡眠のハンマ−	委托“冻土に眠るもの”
混乱	攻击附带混乱（首格+6%、之后+3%）	混乱のハンマ−	委托“恶魔の声の正体を探れ”
毒	攻击附带毒（首格+6%、之后+3%）	毒のハンマ−	“小さな果树林”宝箱
盲目	攻击附带盲目（首格+6%、之后+3%）	−	−
咒い	攻击附带诅咒（首格+6%、之后+3%）	咒いのハンマ−	“木偶ノ文库B1F”宝箱
麻痹	攻击附带麻痹（首格+6%、之后+3%）	麻痹のハンマ−	委托“蛾の卵”
即死	攻击附带即死（首格+4%、之后+2%）	死のハンマ−	“暗国ノ殿B3F”宝箱
スタン	攻击附带击晕（首格+6%、之后+3%）	スタンハンマ−	委托“ゴールドホーン捕获せよ”
头封じ	攻击附带头封（首格+6%、之后+3%）	头封じのハンマ−	委托“爱妻弁当を届けてほしい”
腕封じ	攻击附带腕封（首格+6%、之后+3%）	腕封じのハンマ−	“碧照ノ树海B2F”宝箱
脚封じ	攻击附带脚封（首格+6%、之后+3%）	脚封じのハンマ−	“深雾ノ幽谷B2F”宝箱
贯通	攻击可贯通前后两个单位（首格+16%、之后+12%）	贯通のハンマ−	委托“幻の一册”
扩散	攻击会向目标左右扩散（首格+8%、之后+6%）	扩散のハンマ−	“冻てついた地底湖”宝箱

主线任务

任务名称	报酬	完成方法
虹翼の欠片を入手せよ！	金钱500+500、经验值2500	在小迷宫“森の废矿”的采掘点找到“虹翼の欠片”
碧照ノ树海を解放せよ！	金钱1500、经验值12500	在“碧照ノ树海”B3F击倒“兽王ベルゼルケル”
巫女に亲书を届けよ！	金钱5000、经验值40000	在“深雾ノ幽谷”B3F击倒“ホロウクイーン”
传说の心脏を入手せよ！	金钱10000、经验值75000	在“金刚兽ノ岩窟”B3F击倒“ホムラミズチ”，并进入第4大地
边境伯を护卫せよ！	金钱5000、经验值15000	乘坐热气球护送领主前往“南の圣堂”，并触发谈判剧情
帝国の野望を挫け！	金钱25000、经验值100000	在“木偶ノ文库”B3F击倒“摇篮の守护者”
世界树の起动を阻止せよ！	金钱50000、经验值150000	在第4大地击倒最终BOSS“剥き出しの精髓”

支线委托

委托名称	报酬	完成方法
工房からの依赖	アリアドの丝×2、经验值1000	在工房卖出两个“ネズミの前齿”（“森ネズミ”掉落）
工房からの依赖Ⅱ	ポイズンブレイド、经验2500	在工房卖出“龙血树脂”（“小果な树林”的采取点得到）
工房からの依赖Ⅲ	百中ゴーグル、经验值12000	在工房卖出“白云岩”（“深雾ノ幽谷”B3F采掘点得到）和“影枪の铁片”（“ホロウラウンダ−”掉落）
兵士队への补给依赖	メディカ×2、经验值750	乘坐热气球先在“风驰ノ草原”先搜集一些食材，然后到（4A-2,5）投下食材即可（报酬数量会根据食材的种类有所增减）
边境伯の仕事	简易望远镜×2、经验值1000	在统治院对话后，到“风驰ノ草原”（2A-5,2）调查森林，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
街の命たる水源	兽避けの铃×2、经验值1500	在统治院对话后，到“风驰ノ草原”（1A-2,2）调查水源，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
狒狒を统べる者	护卫术・Ⅰ、爆发槽扩容、经验值32000	在“森の废矿”消灭3只狂暴化的FOE“激昂する狒狒（HP=2120）”后，击倒新出现的FOE“豪腕の狒狒王（HP=5420）”
气になる宝箱	速さのハンマ−、经验值3500	在孔雀亭进行“情报收集”与行商人对话，得到钥匙后打开“兽谷の泉”（2B-5,4）的上锁宝箱，带着“古ぼけた胸当て”再回去找行商人对话（完成任务后把胸甲交给工房还能获得“纯白胸の当て”）
小さな花、求ム！	富める兔の心得、经验值6500	在工房对话后，到“はぐれ熊の茂み”的3个采取点依次触发事件，第3次时会有强制战斗
クラントロ纳品依赖	ネクタル×2、经验值1500	在“碧照ノ树海”B1F（4A-4,5）的采取点得到“クラントロ”
荒くれ狒狒を倒して！	运のハンマ−、经验值2250	到“碧照ノ树海”B1F（5C-2,2）的木箱前，选择YES并在战斗中击倒目标
谜の穴の调查依赖	金钱1000、经验值3000	夜晚时段到“碧照ノ树海”B2F（4D-4,4），选择YES并击倒“デススト−カ−”
遗失物搜索依赖	术式书・魔狼冰葬、经验值4250	到“碧照ノ树海”B3F（6C-3,2）的水潭前，调查后找到“形见の指轮”
幻の一册	贯通のハンマ−、经验值6000	在工房对话后，花费1000金可以直接购买“植物图鉴”，不买的话前往“碧照ノ树海”B3F（3F-5,2）击倒“血の列断者”也能获得，而且还能拿到“メディカⅡ”、“アムリタ”和“マチェット”
カゴいっぱいのキノコ	宿屋寄存处容量+15、アムリタ、经验值5000	在“丹红ノ石林”采集3个野菜类食材（报酬数量会根据蘑菇的种类有所增减）
新たな水源を见つけてほしい	金钱1500、经验值5000	在统治院对话后，到“丹红ノ石林”（1A-3,2）调查水源，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
幻の光粘菌を探し出せ！	眠祓の镜、经验值7000	在统治院对话后，夜晚到“丹红ノ石林”（2C-1,1）调查树木，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
毒の中に咲く花	力の宝典/知の宝典、经验值6500	在“瘴气の森”（3A-4,2）调查并摘下花朵（昼夜可以采集到的花是不同的，报酬也有所区别）
蛾の卵	麻痹のハンマ−、经验值7500	在“人食い蛾の庭”（2C-3,4）或（3C-4,4）面朝南调查，带回“ビッグモスの卵”
行方不明者搜索依赖	知识のハンマ−、经验值12500	在“骚がしい沼地”（1C-5,1）救起士兵
雾の怪物	武息の修行书、经验值9000	在“深雾ノ幽谷”B1F（5D-4,3）调查，只在早晨7～9点间能触发（汇报后前往冒险者公会对话，爆发技装备槽能得到扩容）
眩术使い讨て！	英气のオ−ブ、经验值13500	在“深雾ノ幽谷”B2F（4E-2,4）击倒“邪眼の眩视者”（接下任务后特殊FOE才会出现，靠近时注意不要正对着它，否则会被强光弹开）
タルいっぱいのリンゴ	宿屋寄存处容量+20、メディカⅡ、经验值13500	在“银岚ノ灵峰”采集4个野菜类食材（报酬数量会根据苹果的种类有所增减）
雪の花园を见つけてほしい	ハマオ、经验值14000	在孔雀亭进行“情报收集”与艺术家对话，到“银岚ノ灵峰”（1A-4,5）调查，再回去找艺术家对话，选择“雪の花园を见つけた”并在下屏幕点击该坐标
恶魔の声の正体を探れ	混乱のハンマ−、经验值17000	在统治院对话后，到“银岚ノ灵峰”（5B-4,2）高空调查选择YES，随后到（5A-4,2）面朝南侧调查，再返回统治院对话并在下屏幕依次点击两个坐标

委托名称	报酬	完成方法
冻てつく大镰を手に入れる	硬革胴具足、经验值20500	在孔雀亭进行“情报收集”与魔物狩人对话后，在“银岚ノ灵峰”击倒FOE“アイスシザーズ”，带回“冻てつく大镰”再次与魔物狩人对话
爱妻弁当を届けてほしい	头封じのハンマー、经验值15000	带着便当到“蝙蝠の狭き巢穴”，进入迷宫后对话选择“アルノルド”，然后前往（3B-3,5）找到士兵
毒は药なり	破毒之盾、经验值17000	前往“猛毒洞穴”吸引FOE“嗅ぎ回る毒龙”的注意后，在采伐点被毒液覆盖的情况下调查就能得到“黄柏の树皮”
万年冰を届けて	冰结のハンマー、经验值18500	在“冻てついた地底湖”（2B-3,5）获得“万年冰”，并在6个小时内将其带到“深雾ノ幽谷”B1F的“ウロビトの里”
冻土に眠るもの	睡眠のハンマー、经验值20000	在“冻てついた地底湖”（1C-3,3）调查发现动物的尸骸
岩石爱好家からの依赖	金钱2000+1000、经验值15000	带来特殊掉落素材“炽火石”或“冰冻岩”（“ヨウガンジュウ”或“ヒョウガジュウ”掉落），两种同时带来报酬会有所增加
冻石のアクセサリー	体の宝典、经验值16000	在“金刚兽ノ岩窟”B1F（3C-3,1）调查，找到“冻石”（随后会有士兵突然出现提出交换，若同意则无法得到委托的报酬）
火中の美食を拾え	マドラ×2、经验值18000	在“金刚兽ノ岩窟”B1F（4C-5,2）和B2F（6C-5,2）调查得到“火食い茸”
雷の研究	金钱7000、经验值17500	带来2个“电气蛙の皮”、1个“电气蛙の舌”（“电气カエル”掉落）
网いっぱいの鱼介	宿屋寄存所容量+25、メディカⅢ、经验值18500	在“绝界云上域”采集5个鱼类食材（报酬数量会根据鱼的种类有所增减）
边境伯の落し物	力の宝典、速の宝典、经验值37500	在统治院对话后，在“南の圣堂”（2A-4,4）触发剧情，一路追着魔物绕迷宫一圈后回到（2A-4,3）时FOE现身，将“极彩を统べる者（HP=5100）”击倒后，把“边境伯のカフスボタン”交还给领主
向かう风にも负けず	金钱5000、经验值19000	在“风止まぬ书库”（3C-4,4）或（1B-3,1）的采伐点采来“阿天の根”
ゴールドホーン捕获せよ!	スタンハンマー、金钱10000、经验值32500	在“金鹿图书馆”把FOE“ゴールドホーン”引到（3C-4,2）的陷阱中
气球艇の新素材	耐坏ミスト、经验值21500	在“木偶ノ文库”B1F的采伐点采来“千年树の干”
禁断の睿智を求めて	ネクタルⅡ、经验值21000	在“木偶ノ文库”B1F（5E-2,4）的书架处调查
妖精の存在证明	ミラージュロッド、经验值25000	夜晚前往“木偶ノ文库”B2F（2D-2,2）调查
魔物调查の支援要请	驱ける兔の心得、爆发槽扩容、经验值30000	前往“木偶ノ文库”B2F，依次按照以下要求击倒指定怪物：1只“プロトハンター”、1只“ホムラヤマネコ”、2只“メタルニードル”、3只“シロショウジョウ”（注意，期间不能离开迷宫）
始原の研究	七首、经验值23500	带回“青跳兽の铁拳”（“木偶ノ文库”B3F出没的“ブルーワラビー”掉落）
オカミの战い	寄存所容量+29、经验值31000	在宿屋对话后，到大地依次带回提升STR、TEC的食材，以及第4大地的鱼类或野菜类食材
帝国の资料を解读せよ	稻妻の起动符、经验值17500	在统治院对话后到“绝界云上域”，调查（2D-5,4）和（3C-5,2），再返回统治院对话并在下屏幕依次点击两个坐标
水の纹样を反应させよ	モールバラバケツ、经验值31500	在统治院对话后到“绝界云上域”，依次按照（2D-5,4）、（4C-4,5）、（5C-5,5）、（5B-5,5）、(5B-2,3)、（5A-4,5）、（4A-5,1）、（4A-1,5）的路线行进，之后返回统治院点击（4A-1,5）的坐标
火の纹样を见つけ出せ	ラウダナム×2、经验值22500	在统治院对话后到“绝界云上域”，调查（2C-5,1）后返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
新たな纹样を见つけ出せ	メディカⅢ×2、经验值31500	在统治院对话后到“绝界云上域”，在“金鹿图书馆”周边的FOE走到（1A-3,5）的时候，热气球正好到达（1A-5,5）即可触发事件，调查（2A-5,5）后返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
最后の纹样はどこだ	マドラⅡ、经验值22500	在统治院对话后到“绝界云上域”，调查（4C-1,1）后返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
古の地に语られし者	シルヴァンボウ、经验值47500	在统治院对话后到“绝界云上域”，按照（4A-1,5）、（2A-5,5）、（4C-1,1）、（2C-5,1）的顺序调查后，再次来到（4A-1,5）击倒新出现的FOE“フレースヴェルグ（HP=8210）”
煌天破の键	邪眼の锤、经验值40000	在孔雀亭进行“情报收集”与帝国学者对话，得到“煌天破の键”后前往“煌天ノ破都”B1F，按照（1D-4,2）、（1C-4,3）、（1B-2,4）、（1A-2,5），即“右右左左”的顺序开启上锁的大门，在（1A-3,2）的宝箱中得到“蛇と杯の书”，再返回孔雀亭与学者对话
苏る浊翼	神气のオーブ、经验值55000	前往“碧照ノ树海”B3F（4A-3,3）击倒新出现的FOE“浊翼の热砂龙（HP=20000）”
传说の食材を求めて	キングスライサー、经验值65000	在4个大地收集来最后的稀有食材“黄金ガチョウの卵”、“黑いダイヤ”、“幻の黄金タラバ蟹”、“绝界山鲸”。前三个都在各大地超高空、突破气流后才能靠近的采集点，最后一个位于第6迷宫“暗国ノ殿”入口边
祸つ风、彼方より	金钱100000、经验值125000	在孔雀亭进行“情报收集”与世界树研究者对话后得到“扇状の铁片”，再到“深雾ノ幽谷”B1F的（4B-3,4）与NPC对话得到“半月状の铁片”，“金刚兽ノ岩窟”B1F的（3C-3,5）与NPC对话得到“古びた圆盘”，之后返回统治院对话得到“全にして一なる键”。前往“人食い蛾の庭”打开（3A-1,5）的上锁大门，击倒内部的FOE“イワォロペネレプ(HP=20000)”后把“エペタム”带回给研究者
炎の暴君の庭	マドラⅡ、经验值50000	在“风驰ノ草原”依次调查（1B-2,5）、（5A-2,5）、（3C-2,1），期间炎龙出现且久久不会离去，建议给热气球装上每次移动2格的“倍速巡航推进器”，方便逃跑
神酒と龙	ハマオⅡ、经验值50000	在“丹红ノ石林”调查（1A-1,2）并带NPC返回城镇，期间雷龙会出现，注意躲避
冰原の灵药	アムリタⅢ、经验值50000	在“银岚ノ灵峰”等待冰龙出现后，拿取其掉落的“极北の结晶”5个，然后送往（5D-4,1）的热气球处
决战、伟大なる赤龙	金钱100000、经验值150000	与“风驰ノ草原”（5D-4,2）的热气球对话后，与帝国皇子一同击败“伟大なる赤龙（HP=30000）”
决战、雷鸣と共に现る者	金钱100000、经验值150000	与“丹红ノ石林”（5D-5,3）的热气球对话后，与舞者维拉芙（ウィラフ）一同击败“雷鸣と共に现る者（HP=30000）”
决战、冰岚の支配者	金钱100000、经验值150000	与“银岚ノ灵峰”（5C-5,4）的热气球对话后，与城塞骑士姬露约内（キルヨネン）一同击败“冰岚の支配者（HP=30000）”
决战、冥暗に堕した者	星と宙を司りし律、经验值200000	在“绝界云上域”东北的凹陷处击倒“冥暗に堕した者（HP=40000）”

勋章一览

在玩家的公会卡片中会陈列已获得的勋章，某种程度上相当于游戏的完成度。当发生邂逅通信时，其他人就能够看到玩家的公会卡片情况。勋章的获得条件具体参看下表，爆发技、宝箱、支线委托、稀少个体、食材、怪物、素材、秘宝这8个项目的相关勋章都分为3个等级，随着玩家的完成度而自动变色，最高级为金色勋章。



勋章	获得条件
深绿の民との盟约	解禁方阵师（ミスティック）职业
战の民との盟约	解禁武士（モノノフ）职业
国の盾との盟约	解禁帝国骑士（インペリアル）职业
世界树と共にある者	正篇流程通关
深层に巢食う虫	击倒第6迷宫的隐藏BOSS

勋章	获得条件
冒险者の矜持	在Normal难度下击倒全部BOSS
见习バースト使い	爆发技收集率10%
バースト使い	爆发技收集率50%
バーストマスター	爆发技收集率100%
初级お宝ハンター	迷宫宝箱回收率10%
トレジャーゲッター	迷宫宝箱回收率50%
トレジャーハンター	迷宫宝箱回收率100%
タルシスの便利屋	支线委托完成率10%
タルシスの用心棒	支线委托完成率50%
クエストコンプリート	支线委托完成率100%
稀少个体ハント	累计击倒稀少个体怪物1只以上
熟练の狩猎者	累计击倒稀少个体怪物50只以上
辉きを追いかけし者	累计击倒稀少个体怪物100只以上
食材コレクター见习い	食材列表登录率10%
食材コレクター	食材列表登录率50%
空飞ぶ美食家	食材列表登录率100%
初级狩人	怪物图鉴登录率10%
ベテラン狩人	怪物图鉴登录率50%
世界树の狩人	怪物图鉴登录率100%
收集家初心者	素材列表登录率10%
博识の收集家	怪物图鉴登录率50%
世界树の收集家	怪物图鉴登录率100%
かけだし秘宝ハンター	秘宝辞典登录率10%
秘宝コレクター	秘宝辞典登录率50%
秘宝コンプリート	秘宝辞典登录率100%

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

DQM实用资料全攻略



文 宇宙人

角色扮演·收集育成

RPG

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境3D

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

Square Enix	2012年5月31日	日版	1人
5490元	对应邂逅通信	对应玩家年龄：全年龄	

本作是GB版的《勇者斗恶龙 怪兽篇》第一作重制版，无论是全部3D化重制的画面还是每一只怪物毫不马虎的动作演出效果都显出厂商满满的诚意。虽然是第一作但新增了大量怪物，数量甚至达到了系列最高。下面就让我们一起进入这个庞大而充满魅力的神奇大陆吧。

战斗系统



战斗指令解析

战う	通过“命令”或者“作战”给怪物下达了指示之后，正式执行战斗的指令
命令	给怪物下达具体指令的选项，可以具体地命令怪物去攻击哪个敌人，使用什么特技，进行防御还是蓄力等，选定了命令之后选择“战う”，怪物就会根据指示行动，而没有下指示的怪物行动则由AI判断。注意在格斗场或者一些特殊规则的战斗中，玩家是无法给怪物下达具体指令的
作战	设定怪物的作战模式，如果开始战斗时没有对怪物下达指令，怪物就会根据预设的作战方案来行动，作战的方案有全力攻击、特技配合、支援、回复、禁止特技5种方案，对于格斗场这种无法下达具体指令的战斗，设定作战方针是非常重要的工作
スカウト	劝诱怪物，具体可参照后文
道具	主人公使用道具，每个回合只能使用一次道具，但是道具的使用速度必定最速
にげる	逃跑，脱离战斗，BOSS战等无法使用

蓄力（テンション）

拥有テンションアップ这个特性的怪物，战斗时可以在指令中使用蓄力。蓄力分正负4个等级，蓄力等级提升了之后，怪物除了能打出更高的伤害之外，某些特技或者特性也会发生变化，相反如果被降低了的话，战斗力会大大下降。

使蓄力值还原的情况有以下情形：1.使用了影响蓄力值行动；2.陷入了睡眠、麻痹等无法行动的异常状态；3.受到了いてつくはどう；4.正负蓄力效果互相抵消；5.用テンションバサ-等技能将蓄力等级转移给同伴；6.战斗结束。

蓄力值具体影响

蓄力等级	-4段	-3段	-2段	-1段	1段	2段	3段	4段
图标	-100	-50	-25	-5	5	25	50	100
伤害修正（非对战）	0.1倍	0.4倍	0.6倍	0.8倍	1.75倍+α	3.25倍+α	5倍+α	7.5倍+α
伤害修正（对战时）	0.1倍	0.4倍	0.6倍	0.8倍	1.75倍+α	2.5倍+α	3.25倍+α	4倍+α

注1：α=（攻击者的等级÷5+1）×蓄力等级

注2：对战中蓄力到达4段时，自己受到的伤害会降低30%，-4段则相反。

行动结果

MISS：无法给予对方伤害的情况，通常是受攻击侧的速度大于攻击侧时就有可能发生，速度差距越大，发生概率越高。

会心一击：攻击时一定几率出现无视对方的防御力给予大伤害的情况，对战时发生几率更高。

咒文会心：类似会心一击的情况，咒文的效果（伤害、回复量等）会变成1.5倍。

反射：特定状态下，怪物能够反射对方的特技或者攻击，反击给予的伤害比普通攻击更高。

相杀：双方如果同一回合中使出相同的特技，就会触发相杀，相杀出现之后，双方的攻击都会被判定无效，但同样会消费MP。相杀能够无视行动速度，只要这轮行动中有相同的特技发动就会出现，因此对速度慢一方有利。



连携：我方的怪物连续行动时有可能触发连携，连携出现时，后续怪物的攻击会获得一定倍率的伤害修正，怪物等级越高，HP越少的时候发动几率会越高。而且发动连携之后，能够无视敌人的反击、或者HP为0时发动效果等特性。

劝诱（スカウト）

劝诱是让怪物成为同伴的最基本手段，玩家在遇到野生怪物，或者跟异国怪兽大师战斗的时候，可以利用劝诱指令“捕捉”目标怪物。选择了“スカウト”指令之后，玩家队伍在场的怪物就会轮流对目标怪物进行一次劝诱攻击，这时候画面的右上角会出现一个劝诱成功率的槽，我方每只怪物攻击都会令这个槽上升，当4只怪物攻击完之后，这个槽显示的数值就是这次劝诱的成功率，劝诱是否成功最后还是根据这个数值随机确定，但如果达到100%必定能劝诱成功。如果劝诱失败，只要对方还没发怒（いかり），下回合依然能继续劝诱。

劝诱的成功率增加量视怪物通常攻击能给予的伤害值而定，怪物的附加值、是否相同种族也会影响到成功率。但如果玩家拥有的怪物中有与劝诱目标同名怪物存在，那么劝诱的成功率会大幅下降。另外，增加成功率还有一个方法是使用肉类道具（にく），肉类效果会作用到对方全部怪物身上。肉类食用的次数随机，如果怪物吃饱了就无法再使用了。

怪物配合



游戏进行到格斗场F级挑战完成之后，玩家就可以在星降之祠将怪物进行配合。通过配合能够获得比双亲更强力的怪物，配合的方式是先选择LV10或以上、性别不同的两种怪物进行配对，配对之后就能看到可能诞生的怪物，种类有1~5只不等，玩家可以从中选择1只，配合之后就会诞生出这只怪物。而同时双亲怪物也会消失。

配合的形式

1.位阶配合，基本的配合方式，双亲的位阶和系统组合起来决定配合结果候补，这个配合获得的怪物通常在A级别以下；

2.种族配合，双亲是同系统中的两个特定种族组合时，有可能会诞生出级别比双亲更高的怪物；

3.种族系统配合，双亲是不同系统的两个种族，诞生的怪物除了跟双亲同系统的两只之外，还会诞生其他系统的怪物，（具体可参照下面的演变关系表）；

4.同种配合，双亲都是相同种族的怪物，配合结果一般也是该种族的怪物，但是符合4体配合的情况下可能会诞生出别的种族；

5.？？？配合，双亲中存在？？？系的怪物时，配合结果中会出现跟？？？系相同种族的怪物；

6.四体配合，当祖父母的怪物符合特定的种族组合时，配对时还能看到新的种族诞生，四体配合的结果不受父母影响，只要祖父母搭配符合条件，孙辈怪物就能出现新的种族；

7.究极配合，游戏一周目通关，触发了特定剧情之后去寻找星降之祠的老爷爷就能进行究极配合，相同怪物进行配合时，如果级别值后面的数值大于100，子怪物就会变成究极种族，究极种族的怪物级别全是SS级别，并且附加值前面有★标志，特性会发生变化，而且能力和成长率都会大幅提高。

不同系别怪物配合的演变关系

父/母	スライム系	ドラゴン系	自然系	魔兽系	物质系	恶魔系	ゾンビ系
スライム系	スライム系	物质系	ドラゴン系	ゾンビ系	恶魔系	ゾンビ系	魔兽系
ドラゴン系	物质系	ドラゴン系	魔兽系	物质系	恶魔系	ゾンビ系	スライム系
自然系	ドラゴン系	魔兽系	自然系	ドラゴン系	魔兽系	スライム系	恶魔系
魔兽系	ゾンビ系	物质系	ドラゴン系	魔兽系	自然系	ドラゴン系	物质系
物质系	恶魔系	恶魔系	魔兽系	自然系	物质系	自然系	スライム系
恶魔系	ゾンビ系	ゾンビ系	スライム系	ドラゴン系	自然系	恶魔系	自然系
ゾンビ系	魔兽系	スライム系	恶魔系	物质系	スライム系	自然系	ゾンビ系

配合辅助道具

游戏中有一些装备能够为玩家配合带来不少便利，比如有时候想让一只怪物获得某个能力，但是不想将其配合成别的物种，这时候就可以用转生之杖，以保留原有种族的前提下让他继承其他技能以及提高附加值。具体可参照下表：



道具名	作用	取得地方
てんせいのつえ	装备了这个转生之杖的怪物，物种不会因为配合而变化	旅之扉之间B2F的宝箱中
♂のつえ	装备之后，诞生出来的怪物必定是男性，常用于特殊配合时控制父辈怪物的性别	详见スカウトQ部分
♀のつえ	装备之后，诞生出来的怪物必定是女性，常用于特殊配合时控制父辈怪物的性别	详见スカウトQ部分

技能继承

配合之后，玩家可以选择怪物要学会的技能。怪物除了属于自己种族技能之外，还能够从双亲那里继承技能过来。可继承技能的数量根据怪物的体型来决定，最小的S体型能够继承3种，最大的G体型能继承5种。技能点数无论是已分配还是未分配的都只能继承父母总和的一半，已分配的技能点数在继承了该技能之后只能保留一半（如果父母都有该技能，则是父母总和的一半），如果分配了点数的技能被舍弃掉，已分配的点数会归还给子怪物。

当父母的技能符合特定条件之后，还可能会生成新的强力技能继承给子怪物。比如“攻击力アップ”分满100点，或者双亲的总和超过了100点，配合的时候子怪物就能学会“攻击力アップ2”（哪怕双亲没有这个技能）。游戏后期一些强力的SP技能都要通过这个方法才能让怪物学会。（具体可参照后文的附录）

级别附加值

怪物配合后级别（RANK）后面就会出现一个“+x”的附加值。附加值高的怪物同等级下的能力值和成长率会远胜于附加值低的怪物。附加值提升到一定程度还会开启怪物的隐藏特性。因此本作除了升级之外，提升附加值也是重要的一环。配合之后，子怪物的附加值会根据父母的等级和原有附加值影响，具体如下：

父母等级和	子怪物附加值
LV20~LV30	父母附加值之和+1
LV31~LV75	父母附加值之和+6
LV76以上	父母附加值之和+12

TIPS 为了区分Rank和Lv两个数值，本文中的“级别”指代Rank，“等级”指代Lv。

★ムドー　RANK：SS+★
スキル：ナイトメア
特性　：スタンダードボディ　AI 3回行動
ヒャド系のコツ
吹雪ブレスブレイク
ねむりブレイク
上限値　HP ： 988　攻撃力 ： 384
MP ： 312　守備力 ： 432
すばやさ ： 480
かしこさ ： 576

恶魔之书

在配合的时候，如果将三个分配了超过20点（双亲的总和，即继承的点数为10点）的技能舍弃掉，那么怪物配合之后就会诞生一只恶魔之书（あくまの书）。恶魔之书会获得跟子怪物相同的级别附加值、能力值、父母种族信息，然后在刚刚那次配合舍弃掉的技能中选择继承。恶魔之书也有三种体型，根据玩家舍弃符合要求的技能数量决定，舍弃4个会诞生大恶魔之书（M体型），舍弃5个或以上会诞生魔王之书（G体型），可继承技能数也相应增加。注意如果同伴总数达到了上限的500只，恶魔之书不会出现，而究极配合诞生的恶魔之书附加值只有99。

活用恶魔之书能为我们带来不少便利：

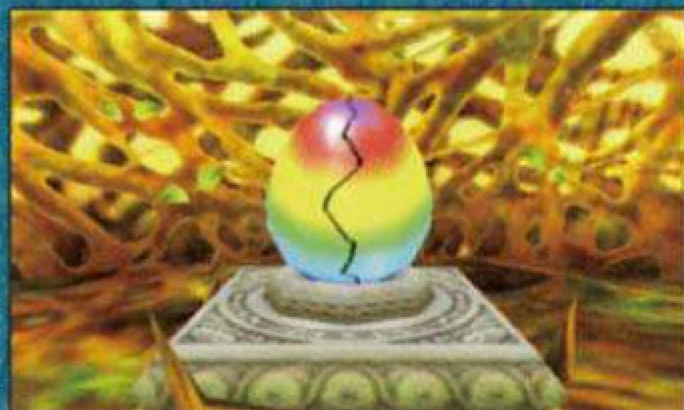
1.因为附加值被复制，可以快速获得高附加值的怪物；

2.因为继承父母种族信息，所以四体配合的时候，父辈会能诞生出两只恶魔之书，将两本恶魔之书配合也能得到相同的四体配合怪物，由此来获得究极配合怪物；

3.快速培养SP技能，因为作为SP技能的素材技能都不好凑，所以配合出子怪物之后，有恶魔之书就能将原来的素材技能保留下来，只要再将点数凑上去就能继续用相同的方法给其他怪物提供SP技能了。

怪兽蛋

获得怪物还有一个方法就是孵化怪兽蛋，游戏自从可以配合怪物以后，就能对怪兽蛋进行孵化。获得怪兽蛋的方法有以下几种：1.怪物牧场中拾取（仅限一次）；2.从异国怪兽大师老婆婆获取；3.通关后格斗场事件战斗第六战获胜；4.交纳250枚ちいさいメタル，此后每交纳10枚奖励；5.Wi-Fi商店中购买。



获得了怪兽蛋之后可以拿去星降之祠给老爷爷孵化，孵化并不是马上能把怪物孵出来，玩家要通过战斗获得一定量的经验值之后才能让怪兽蛋孵化。怪兽蛋有4个种类，罕有度和能孵化出的怪物各不相同。

蛋种	Wi-Fi商店价格	孵化速度	Rank	？？？系诞生率	附加值	拥有第二个技能的情况
しろいタマゴ	2500G	快	F~D	不可能	0~10	80%
ぎんのタマゴ	10000G	普通	F~A	不可能	1~20※	90%
きんのタマゴ	50000G	慢	C~S	1/10	10~30※	90%
にじのタマゴ	150000G	超慢	A~SS	1/9	15~35※	90%

※10%出现附加值0的怪物。

相亲

大树国有一些特定的NPC和怪物，跟他们对话之后就能让自己的怪物和他们的怪物（或者怪物本人）进行配合。从而获得更强的怪物或者罕有的技能。除了神官之外，这些NPC只能相亲一次，而且也有特定的出现时期和条件，所以让什么怪物与其配合要慎重选择。下面是可相亲的NPC出现资料：

ミッキー

位置： 大树国王妃的房间
出现时期： D级格斗场通过后
配合怪物： ひとつめピエロ
拥有技能： ギラ&ドルマ、かしこさアップ
推荐配合对象： ウィングスネーク

マチコ

位置： 大树国酒场
出现时期： いかりの扉通过后，A级格斗场通过前
配合怪物： よるのていおう
拥有技能： ため息、守备力アップ
推荐配合对象： 自然系怪物

テト

位置：大树国格斗场
出现时期：A级格斗场通过后，かがみの扉通过之前
配合怪物：ボーンナイト
拥有技能：アサシン、すばやさアップ2
推荐配合对象：ソードファントム

もつひ

位置：大树国，大井户广场路地里最北边的民家
出现时期：第一次通关后
配合怪物：バッファロン
拥有技能：バーサーカー、HPアップSP
推荐配合对象：モヒカント

アレク

位置：大树国，大井户广场路地里其中一个民家
出现时期：S级格斗场完成后
配合怪物：アレク
拥有技能：异常回复、攻击力アップ3
推荐配合对象：ギガミュータント

シック

位置：树冰国酒场
出现时期：第二次通关后
配合怪物：なげきのぼうれい
拥有技能：たたり、MPアップSP
推荐配合对象：キングスライム

小金属（ちいさいなメタル）

游戏中能通过各种途径获得ちいさいなメタル这种道具，收集这些拿到大树国王宫侧边的小屋子里给金属老头子便能获得各种各样的奖励，具体可参考右表：



数量	奖励
5	ダモーレピア
10	怪物：ドングリベビー
15	メタルネイル
20	怪物：メタルスライム
30	こくようの剑
40	怪物：はぐれメタル
50	きせきのつるぎ
75	怪物：ロック鸟
100	メタルキングの剑
150	怪物：ゴールデンスライム
200	ぎんがのつるぎ
250	怪物：はぐれメタルキング
250之后	
每10个	しろいタマゴ、ぎんのタマゴ、きんのタマゴ、にじのタマゴ随机

ちいさいなメタル推荐入手方法

1.旅之扉里面打倒ひとくい箱、ミミック、あくまのつぼ、G体型的怪物；
2.さいはての扉中刷やまたのおろち；
3.挑战那些容易出现宝物库的旅之扉（きょじんの扉、しんじつの扉、さいはての扉、うらやみの扉等），进去宝物库之后捡宝箱；
4.格斗场事件战斗第一战。

皇妃任务（スカウトQ）

格斗场后台里面跟魔王手猜拳，5连胜之后（依次出石头、布、石头、剪刀、石头即可）便能进入王妃的房间，王妃会要求主角带各种各样的怪物给她欣赏，之后会给予主人公相应的奖励。王妃的愿望有15个，按顺序从第1个开始完成，而完成了前10个之后要通关之后才能接受后面的委托。需要注意的是，王妃想见的怪物必须放在队伍中或者后备区中，下面列出每个人物完成的方法供大家参考。



序号	指定怪物	完成方法	奖励
1	はねスライム	ほろびの扉或者さそいの扉能捉到。	ふしぎなきのみ
2	もみじこぞう	ゆうきの扉B1~B5F能够找到，注意一定要白天才能遇到	しあわせの种
3	4种スライム系的怪物	前期的几个迷宫中就能找到，值得一提的是，如果有M级或者G级体型的史莱姆，不用4只也能达成条件	せかいじゅのは
4	せみもぐら	无法捕捉，只能通过配合找到获得，让いかりの扉的スライムナイト和自然系的怪物配合即可	♂のつえ
5	ソードドラゴン	しあわせの扉B1~B8F抓到ライノソルジャー，或者B9~B12F的おおドラキー跟ドラゴン系的怪物配合即可	ラッキーティック
6	附加值25以上的怪物	将附加值堆上去即可	♀のつえ
7	拥有守备力アップ2技能的怪物	让技能成长或者直接捕捉现成的都可以	メタルチケット
8	マンドラゴラ	さばきの扉B1~B8F捕获两只ダンスキャロット进行配合	しもふりにく
9	バリクナッジャ	かかみの扉B1~B8F捕获コングヘッド跟恶魔系的怪物配合	レブナントイーター
10	附加值50以上的怪物	跟第6项一样将附加值堆上去即可	战士の证
11	マンイーター	しれんの扉B9~B11F捕获ランプの魔王，然后跟自然系的怪物配合	ゼロ封じの证
12	死神の骑士	ふういんの扉捕捉两只ビサロナイト进行配合	巨大つぶしの证
13	キングモーモン	ピンクモーモン、マポレーナ、ティコ、ククリ四体配合，其中ピンクモーモン可以在しらんの扉中抓到，其他的只能从怪兽蛋或者异国怪兽大师中捕捉	メタルつぶしの证
14	“スラ忍”的怪物凑成一支队伍	只能通过官方配信获得，之后可以在めぐりあいの扉中遇到，4只名字相同的都没问题	圣剑レオンソード
15	究极配合的怪物	究极配合出来的怪物即可	ゴールドカード

流程要点

第一周目

游戏开始后调查房间的衣柜就能触发剧情进入大树国。到玉座之间跟国王对话之后，前往牧场就能获得怪物同伴史莱姆。之后再次去玉座之间跟国王对话就能去旅之扉冒险了。旅之扉之间一共有3层，目前只能进入B1层，B1和B2层有很多旅之扉入口，旅之扉通往各个主要的迷宫，一开始只有たびだちの扉能进，但随着格斗场完成会不断开启新的旅之扉。另外，出发前记得先让主人公学会特殊技能，这会为冒险带来不少方便。

本作的迷宫全部是随机生成的，但是层数、出现敌人以及BOSS固定。玩家要在每层随机的迷宫中找到井，然后利用井到更深的一层，一直走到迷宫的最底下并进行BOSS战。抵达倒数第二层时通常能找到传送点和回复点，BOSS战前可以准备一下。剧情迷宫的BOSS实力普遍较弱，战胜它们之后一般都能让其加入队伍。完成了一个所有迷宫之后，格斗场就会开启更高级别的挑战，每完成格斗场一个级别的挑战都会解放新的旅之扉。游戏的基本流程就是挑战斗技场开启新的旅之扉，然后探索完旅之扉之后继续挑战斗技场，如此循环。

B2F最后一个迷宫是かがみの扉，到达最深处就会触发一周目的最终BOSS战。

一周目最终BOSS战是三连战，对手分别是魔王の使い、剑士テリー和デュラン。战斗胜利后回来大树国就能前往格斗场参加星降大会了。星降大会跟普通的格斗场比赛一样，而且同样是三连战，最后一战是对主人公的姐姐。胜利后一周目通关，主人公和姐姐返回了自己原来的世界。

一周目通关后

继承了通关存档开始游戏，调查衣柜就能再次回去大树国，先后前往星降之祠和玉座之间触发剧情，然后到旅之扉之间欣赏精灵石。回到城门口入口附近会触发剧情遇到ジュヒョウ国的魔战士众，之后城门旁边会打开通往ジュヒョウ国的传送门。众人到玉座之间商量完之后就能从这个门前往ジュヒョウ国。沿着大路直走就能进入星空之斗技场。剧情之后斗技场这里会打开ぜつかいの扉、だいちの扉、れつぷうの扉和らいうんの扉四个旅之扉，而每个旅之扉的迷宫深处都有一位魔战士等待着玩家。进入迷宫之前玩家要从ミレーユ、タイジュ王、マルタ王、カレキ王4人中选择一人组队，虽然迷宫探索的过程还是玩家自己一人，但抵达深处跟魔战士决战前，玩家可以将搭档的怪物放到自己的队伍中战斗。击败一个魔战士之后，该旅之扉会被封起来，挑战其他旅之扉的时候也不能用选过的角色。如果要再次进入该旅之扉，曾经触发过的剧情会被忘却。（通过了とこやみの扉之后可以可以回来再次挑战魔战士，如果能在5个回合内击败它们就能让它们加入队伍）

打败4个魔战士之后开启とこやみの扉，进入之前必须做好充分的准备，建议先通过究极配合将部分怪物提升到最强级别。作为最终迷宫，不仅敌人强度高，层数也非常深，一共有29层。而且每层迷宫都很广阔，分岔路很多，建议多准备一些レミラ一マ草，以免走太多冤枉路。走到最深处会触发最终BOSS战二连战。击败最深处的凶魔兽メイザー和魔战神ゼメルキアス就能迎来真正的通关。

主人公相关技能取得地点

主人公特技	效果	取得地点
ルーラ	传送到城内各个曾经去过的地方，迷宫中使用可以直接返回玉座の间	旅の扉の间B1F楼梯口
いざないルーラ	触发了迷宫倒数第二层的水晶之后，以后进入这个迷宫就能直接传送到这一层	格斗场外面
ライブラリ	查看怪物、特性和技能图鉴	图书馆
まんたん	发动怪物的能力回复前列所有怪物的HP，怪物MP不足则无法回满	星降りのほこら外面
とうぞくのはな	查看身处的这一层迷宫中还有多少道具	バザ一会场右下方
ラナリオン	改变迷宫中的天气	完成S级格斗场，从大井户广场往西北方向走到下一个区域即可看到
ラナルータ	令迷宫的日夜交替	拿到ラナリオン之后，从旁边的民家内找到
回复ボトル	令队伍中所有怪物复活并回复所有HP和MP	第一次通关后，ジュヒョウの城入口附近获得
ステルス	令怪物无法察觉到特瑞	进入ジュヒョウの城之后，从城内的角落获得（可查看地图）

支线迷宫开启方法

名称	层数	位置/开启方法
まよいの扉	5F	完成格斗场G级比赛，然后到带学会了“火の息”这招的怪物（ドラゴンスポリッツ技能第一招就是，まちびとの扉的BOSS就有）到バザ一会场找烤肉男
まぼろしの扉	9F	完成格斗场E级比赛，将有“イオ”特技的怪物带到大井户里面跟博士谈话
きょじんの扉	10F	旅の扉の间B2F开启后，怪物牧场中就会出现
しんじつの扉	13F	旅の扉の间B2F开启后，在星降りのほこら左边的树洞中，跟魔王的手猜拳（先要赢了王妃房外的那只），胜利后门扉出现在格斗场内
しれんの扉	13F	王宫右上角的金库里面，上缴30枚小金币之后开启
さいはての扉	18F	收集的怪物超过100种类之后便能打开图书馆的门进去书库，书库中能找到这个门扉
ねむりの扉	18F	收集的怪物超过200种类之后便能打开图书馆第二书库的门，在第二书库中能找到这个门扉。另外，BOSS要在10回合内击败它才能收服
うらみの扉	14F	第一次通关后，大井户广场西北方的小路走到尽头的屋子中找到
たくらみの扉	14F	第一次通关后再次到星降りのほこら中猜拳，胜利后门扉出现在斗技场内
ふういんの扉	14F	第一次通关后，到星降りのほこら隔壁右边的屋子内跟老头子对话，调查书架上的书之后和门外的女孩对话，最后带一只ゴ一ルデンスライム来给老头子看
きぼうの扉	5F	第二次通关后，在ジュヒョウ国城堡左下方的地下室中，原本挡住的门扉现在可以进去了
めぐりあいの扉	40F	收集的怪物超过300种类之后，怪物牧场的小屋中原本上锁了门会被打开，里面遇到的怪物都是自己曾经拥有过的

格斗场事件战斗

第二次通关之后（即通过了とこやみの扉之后），格斗场能够跟星降之祠的怪兽老头的队伍战斗。不仅输了不会扣奖金，如果能打赢他的话还能获得大量经验值和丰富的奖励。只不过，一天只能挑战一次。战斗规则跟普通的格斗场战斗一样，不能下达具体的指令，只能在“作战”选项中设定怪物的行动倾向。打完6场战斗之后第7次会回到第1场重新挑战。



各场战斗的对手

第一战

ゴ一ルデンスライム + 神龙
等级：50
经验值：42500
奖励：ちさいなメタル×5
提示：耐性优秀，而且对多种攻击手段无效的黄金史莱姆是最令人头疼的存在，ルカニ系的特技对其比较有效。

第二战

ロ一スパトラ一 + キングレオ
等级：60
经验值：65000
奖励：きんかい×5
提示：キングレオ喜欢蓄力之后使出强力的咒文攻击，用マホトム等招式封锁它的咒文，或者用睡眠系的特技能够有效阻止它的进攻。

第三战

ワイトキング + さそりア一マ一 + ロック鸟
等级：70
经验值：87500
奖励：しもふりにく×5
提示：对方全部怪物对ギラ系的攻击比较弱，用ギラグレイド或者大地斩等攻击都能发挥强大的效果，另外还要注意一下封锁ワイトキング的咒文攻击。

第四战

デュラン + ダ一ククリスタル + ゴ一ルデンゴ一レム
等级：80
经验值：105000
奖励：メタルチケット×5
提示：用メダパ一ニャ等招式令ダ一ククリスタル和ゴ一ルデンゴ一レム陷入混乱状态的话，战斗会轻松很多。除此之外也可以用ルカニ系的特技令对方的防御力下降。

第五战

キラ一マシン3+ キラ一マシンガ
等级：90
经验值：127500
奖励：いのちのきのみ、ふしぎなきのみ、力の种、守りの种子、すばやさの种、かしこさの种、スキルの种、しあわせの种子随机5个。
提示：可以用マヒ系或者混乱系的特技封锁全部敌人的行动，使用咒文系攻击的时候要小心キラ一マシン3的マホカンタ（反魔法）的特性。

第六战

魔战士ルギウス + 龙神王 + 魔战士メイザ一
等级：100
经验值：—
奖励：怪兽蛋，3回合内获胜奖励にじのタマゴ、4-6回合内奖励きんのタマゴ、7-9回合内奖励ぎんのタマゴ、10回合以上奖励しろいタマゴ
提示：主人公的姐姐ミレ一ユ会加入战斗，我们可以使用她的怪物进行挑战。敌人的斩击特技比较多，如果用アタックカンタ能够快速解决它们。但是におう斩り是无法反击的，所以还是要准备回复手段。



连战模式（胜ちぬきバトル）

二周目通关之后，旅之扉之间B3F便能随意进入。B3F中只有一个旅之扉，进去之后就是连战模式。连战模式一旦参加，除非弃权（きけん）或者队伍被全灭，否则会一直战斗下去，进入下一场战斗之前HP和MP也不会回复，也不能使用劝诱或者道具。不过全灭或者弃权的话，身上的金钱不会减半。连战模式中战斗胜利不会获得经验值或者金钱，但是战斗结束之后会获得连胜数×1000G的金钱奖励。如果100连胜挑战成功，可以获得キラ-マシン3奖励，之后每赢10场都能随机获得其他奖励。

第51战之后，连战模式的怪物种类会大量增加，而且能力也会增强很多。当到达第41战的时候，遇到的怪物Lv.100，第49战开始会再在这个基础上按照一定倍率强化，第101战的时候能力倍率会去到1.75倍，而281战之后倍率高达4倍！

连胜次数50或者100以上时，玩家可以中断战斗离开旅之扉存档，之后可以继续接着上一次的进度继续挑战下去。



连战模式的一些建议

挑战之前安排是必备工作，队伍中的怪物最好有以下这些**特性**：自动MP回复、こうどう はやい、ギガボディ，因为战斗途中不会有任何回复，所以只能靠怪物自身进行回复，HP可以用技能来回复，但是MP只能靠怪物特性，因此自动MP回复是整个队伍的生命线。こうどう はやい是考虑到后面的怪物倍率上去了之后，我方怪物很难有机会取得先手，而此特性可以有效解决这个问题，ギガボディ能够让斩击特技变成全体攻击，提高输出。

特技推荐：ベホイマ、ベホマラ-、ねむり攻击、マヒ攻击、だつりょく斩り、かぶとわり、ばくれつけん、つるぎのまい等。因为不能使用道具，ベホマラ-等回复技能必不可少，ねむり攻击等异常状态主要限制对方的行动为我方制造优势，だつりょく斩り等主要应对一些攻守数值高的怪物，特别是200战之后，面对那些逆天的攻击防守力，尤其重要，ばくれつけん主要用来对抗有つねにアタックカンタ特性的怪物。

异国怪兽大师

いかりの扉通过之后，各个旅之扉内便会出现异国怪兽大师，跟他们对话便能与其对战。跟普通战斗一样，能够对自己的怪物下达命令或者使用道具，甚至劝诱（スカウト）他们的怪物。因为部分怪物只能从它们那里获得，当然实力也很强大，所以建议挑战他们之前先存个档，然后去劝诱他们的怪物。玩家如果将异国怪兽大师的怪物全灭，或者成功劝诱他们任何一只怪物，战斗便会胜利，同时获得奖励道具，但如果自己的队伍被全灭，则挑战失败，全员会剩下1HP复活，并且金钱减半。战斗结束之后他们就会马上用传送离开。

不过遇到异国的神官是例外，跟他们对话不会发生战斗，而且能够选择身上的一只怪物跟他所携带的怪物进行配合。



异国怪兽大师出现条件与战胜后获得道具

异国大师	出现条件	出现几率	奖励道具
学者	层数是偶数	高	由旅之扉决定的3中道具中随机一种（具体参考后文表格）
老人	层数是3的倍数	高	由旅之扉决定的3种证中随机一种（具体参考后文表格）
商人	所持的肉在5个以下	高	无论胜败都能在他那购买肉类，胜利后所有售价减半
男の子	所持的ちいさいメダル在5枚以下	高	ちいさいメダル1枚
バニ-ガ-ル	队伍和后备成员中没有双性怪物	普通	イケメンマガジン、エッチな本、きんだんのバイブル中随机一种，
老婆	已经完成的旅之扉中，层数B8F以下，并且身上没带着怪物蛋	普通	怪兽蛋1个，普通的白色蛋（しろいタマゴ），队伍等级高时会奖励金蛋（ぎんのタマゴ）
诗人	层数是奇数	普通	いのちのきのみ、ふしぎなきのみ、力の种、守りの种、すばやさの种、かしこさの种、スキルの种中随机一个，战斗结束后无论胜败她会给我们的怪物回复HP和MP
男战士	其他的异国怪兽大师中，满足出现条件的人数为2人或以下	低	由旅之扉决定的3种武器中随机一种（具体参考后文表格）
女战士	其他的异国怪兽大师中，满足出现条件的人数为2人或以下	低	由旅之扉决定的3种武器中随机一种（具体参考后文表格）
神官	已经完成的旅之扉中，层数在B7F以下，并且队伍中全部怪兽的性别相同	低	不进行战斗，能跟他的怪物进行配合，无论是否配合都能让他给怪物回复HP和MP

※满足多个异国大师出现条件的时候，根据出现概率来决定会遇到谁

学者奖励

旅之扉	奖励内容（随机一种）
たびだちの扉、まちびとの扉、まもりの扉、おもいでの扉、まよいの扉	レミラ-マ草、ゴ-ル草、メタルスト-ン
ゆうきの扉、やすらぎの扉、とまどいの扉、いかりの扉、まぼろしの扉	レミラ-マ草、ゴ-ル草、ばくだんいし
ちからの扉、よろこびの扉、おおぞらの扉、しあわせの扉、ほろびの扉、さそいの扉、さばきの扉、かがみの扉、きょじんの扉、しんじつの扉、しれんの扉	せかいじゅのは、ゴ-ル草、ドラマナ草
さいはての扉、うらみの扉、たくらみの扉、ふういんの扉、きぼうの扉、ねむりの扉、だいちの扉、ぜつかいの扉、らいうんの扉、れつぷうの扉	せかいじゅのは、しあわせの种、ふしぎなタンバリン

老人奖励

旅之扉	奖励内容（随机一种）
とまどいの扉	イオ&デインの证、ヒヤド&ドルマの证、レッドの证
いかりの扉	イオ&ドルマの证、ヒヤド&デインの证、イエロ-の证
ちからの扉	バギ&ヒヤドの证、バギ&ドルマの证、グリ-ンの证
よろこびの扉	バギ&デインの证、バギ&ヒヤドの证、ブル-の证
おおぞらの扉	バギ&デインの证、バギ&ドルマの证、ホワイドの证
しあわせの扉	イオ&ドルマの证、ヒヤド&デインの证、ブラックの证
ほろびの扉	イオ&デインの证の证、ヒヤド&ドルマの证の证、レッドの证
さそいの扉	メラ&ギラの证、イオ&ヒヤドの证、イエロ-の证
さばきの扉	イオ&バギの证、イオ&ギラの证、グレ-ンの证
かがみの扉	メラ&ドルマの证、バギ&ギラの证、贤者の证
まぼろしの扉	メラ&バギの证、ギラ&デインの证、ホワイトの证
きょじんの扉	メラ&バギの证、ギラ&ドルマの证、ブラックの证
しんじつの扉	メラガ-ドの证、イオガ-ドの证、斩击封じガ-ドの证
しれんの扉	バギガ-ドの证、ヒヤドガ-ドの证、デインガ-ドの证
さいはての扉	HP回复の证、体技封じガ-ドの证、贤者の证
ねむりの扉	ザキガ-ドの证、吹雪ブレスガ-ドの证、贤者の证
だいちの扉	ゼロ封じの证、マインドガ-ドの证、こんらんガ-ドの证
ぜつかいの扉	体技封じガ-ドの证、マヒガ-ドの证、ねむりガ-ドの证
らいうんの扉	息封じガ-ドの证、踊り封じガ-ドの证、贤者の证
れつぷうの扉	マホト-ンガ-ドの证、マホトラガ-ドの证、盗贼の证
ほむらの扉	巨大つぶしの证、ギラガ-ドの证、ハックガ-ドの证
とこやみの扉	メタルつぶしの证、ベタンガ-ドの证、斩击封じガ-ドの证
うらみの扉	ドルマガ-ドの证、ダウンガ-ドの证、盗贼の证
たくらみの扉	ルカニガ-ドの证、ボミエガ-ドの证、贤者の证
ふういんの扉	フ-ルガ-ドの证、炎ブレスガ-ドの证、盗贼の证

※未注明的迷宫不会出现老人

商人贩卖的肉类

名称	原价
くさったにく	100G
魔物のエサ	250G
くんせいにく	750G

名称	原价
ほねつきにく	1750G
しもふりにく	5000G

男战士奖励

旅之扉	奖励内容（随机一种）
たびだちの扉	圣なるナイフ、ダモ-レスピア、大きづち
まちびとの扉	ダモ-レスピア、ブラントフォ-ク、きこりのナタ
まもりの扉	圣なるナイフ、ダモ-レスピア、大きづち
おもいでの扉	レイピア、はじゃのヤリ、タワ-クラッシャ-
ゆうきの扉	レイピア、はじゃのヤリ、てつのオノ
やすらぎの扉	パルチザン、アイアンハンマ-、ショックハンマ-
とまどいの扉	はがねのつるぎ、ビ-ストチョッパ-、ショックハンマ
いかりの扉	ゾンビキラ-、ホ-リ-ランス、きせきのメイス
ちからの扉	魔神のオノ、ワイルドスポア、きせきのメイス
よろこびの扉	ドラゴンキラ-、ドラゴンランス、スラリンガルカノン
おおぞらの扉	こくようの剑、巨大スパナ、ギガクラッシャ-
しあわせの扉	ハルベルト、バトルアックス、ギガクラシャ-
ほろびの扉	ぎんのだんびら、エビルブレイカ、キルブレイカ-
さそいの扉	レプナントイ-タ-、グラコスのヤリ、キルブレイカ-
さばきの扉	魔神のヤリ、ダイナスブレイド、やるきくだき
かがみの扉	死神ごろし、きせきのつるぎ、おにのかなぼう
まよいの扉	はがねのつるぎ、ビ-ストチョッパ-、ショックハンマ-
まぼろしの扉	魔神のオノ、ワイルドスポア、きせきのメイス
きょじんの扉	ドラゴンキラ-、ドラゴンランス、スラリンガルカノン
しんじつの扉	こくようの剑、巨大スパナ、ギガクラッシャ-
しれんの扉	ぎんのだんびら、エビルブレイカ-、キルブレイカ-
さいはての扉	バ-ンブレイド、えいゆうのヤリ、キングアックス
ねむりの扉	きせきのつるぎ、バ-ンブレイド、ギガクラッシャ-
だいちの扉	巨人の剑、バ-ンブレイド、ディバインメイス
ぜつかいの扉	大魔神のオノ、ゲイボルグ、アトラスのかなづち
らいうんの扉	バ-ンブレイド、ドラゴンスレイヤ-、ディバインメイス
れつぷうの扉	巨人の剑、ボルカノブレイカ-、ディバインメイス
ほむらの扉	バ-ンブレイド、ゲイボルグ、アトラスのかなづち
とこやみの扉	ゲイボルグ、ディバインメイス、アトラスのかなづち
うらみの扉	死神ごろし、きせきのつるぎ、おにのかなぼう
たくらみの扉	バ-ンブレイド、キングアックス、おにのかなぼう
ふういんの扉	死神ごろし、きせきのつるぎ、えいゆうのヤリ
きぼうの扉	バ-ンブレイド、ドラゴンスレイヤ-、ディバインメイス

女战士奖励

旅之扉	奖励内容（随机一种）
たびだちの扉	バトルリボン、にくきゅう、ゲントのつえ
まちびとの扉	てつのツメ、ゲントのつえ、ル-ンスタッフ
まもりの扉	圣なるナイフ、いばらのムチ、ゲントのつえ
おもいでの扉	メタルネイル、はやぶさネイル、ゲントのつえ
ゆうきの扉	魔よけのツメ、レイピア、へびかわのムチ
やすらぎの扉	はがねのづるき、ウィッチウィップ、クリスタルロッド
とまどいの扉	サイドワインダ-、テツコうかぎ、ラッキ-スディック
いかりの扉	ゾンビキラ-、クリスタルロッド、ラッキ-スディック
ちからの扉	ドラゴンキラ-、チェ-ンクロス、ラッキ-スディック
よろこびの扉	ドラゴンデイル、ラッキ-スティック、エビルロッド
おおぞらの扉	こくようの剑、はがねのツメ、あんこくのつえ
しあわせの扉	こくようの剑、はがねのムチ、メタルクロ-
ほろびの扉	バスタ-ウィップ、メタルクロ-、コアドリル
さそいの扉	ぎんのだんびら、コアドリル、けんじゃのつえ
さばきの扉	レプナント-タ-、コアドリル、ドラゴンクロ-
かがみの扉	ダイナスブレイド、グリンガムのムチ、コアドリル
まよいの扉	サイドワインダ-、てつこうカギ、ラッキ-スディック
まぼろしの扉	ゾンビキラ-、クリスタルロッド、ラッキ-スディック
きょじんの扉	ドラゴンキラ-、チエ-ンクロス、ラッキ-スディック
しんじつの扉	こくようの剑、はがねのツメ、あんこくのつえ
しれんの扉	ぎんのだんびら、コアドリル、けんじゃのつえ
さいはての扉	ダイナスブレイド、グリンガムのムチ、カルベロビュ-ト
ねむりの扉	バ-ンブレイド、あくまのかぎづめ、王のしゃくじょう
だいちの扉	王のしゃくじょう、ドラゴンスレイヤ-、あくまのかぎずめ
ぜつかいの扉	巨人の剑、ドラゴンスレイヤ-、カルベロビュ-ト
らいうんの扉	巨人の剑、きせきのつるぢ、バ-ンブレイド
れつぷうの扉	巨人の剑、きせきのつるぢ、しっこくのかぎづめ
ほむらの扉	カルベロビュウ-ド、しっこくのかぎづめ、オリハルゴンのツメ
とこやみの扉	巨人の剑、カルベロビュ-ト、オリハルゴンのツメ
うらみの扉	ダイナスブレイド、クリンダムのムチ、カルベロビュ-ド
たくらみの扉	きせきのつるぎ、カルベロビュ-ド、ファルコンクロ-
ふういんの扉	王のしゃくじょう、死神ごろし、きせきのつるぎ
きぼうの扉	バ-ンブレイド、ドラゴンスレイヤ-、しっこくのかぎづめ

异国大师队伍数据

异国怪兽大师选用的怪物队伍一共有50种，前1~25种队伍是比较弱的，出现在通关前的迷宫中，而通关后的迷宫中所遇到的异国大师都是一些强力的队伍，当然也会出现很多罕有的，只能从他们那里劝诱到的怪物。当然相对的劝诱的难度很高，建议多准备些肉，并且利用S/L来刷。下面为大家列出怪兽大师会用到的50个队伍的数据。

队伍	怪物	级别	等级	HP
1	スライム	F	30	121
	ドラキ-	F	30	125
	おおさそり	D	30	142
	メ-ダ	F	30	88
2	リザ-ドフライ	F	30	138
	ぐんたいアリ	F	30	121
	よろいムカデ	B	30	173
	マンイ-タ-	A	30	188
3	アントベア	F	30	169
	おおがらす	F	30	136
	アルミラ-ジ	E	30	166
	ぐんたいガニ	D	30	140
4	いたずらもぐら	F	35	162
	きりかぶおばけ	F	35	176
	スモ-ルグ-ル	F	35	117
	リリパット	D	35	217
5	ばくだんベビ-	F	35	168
	おおきずち	F	35	204
	ブラウニ-	D	35	190
	おばけキャンドル	F	35	168
6	ぶちスライム	E	35	175
	ス-パ-テンツク	D	35	462
7	ナスビナ-ラ	F	40	199
	ブッチョマン	E	40	203
	タマゴロン	F	40	195
	ダンビラム-チョ	C	40	287
8	ほうれいけんし	D	40	213
	テンテン龙	F	40	257
	ブリズニャン	E	40	221
	わかめおうじ	D	40	246
9	モ-モン	E	40	209
	かまっち	F	40	207
	ズッキ-ニャ	F	40	263
	ウパソルジャ-	A	40	201
10	ドラゴン	E	45	554
	りゅうおう	S	45	347
	ゴ-レム	D	45	366
11	バズズ	A	45	336
	アトラス	S	45	956
	ベリアル	A	45	355
12	バラモス	S	45	336
	バラモスゾンビ	S	45	796
13	アンドレアル	A	50	424
	エビルプリ-スト	S	50	722
	ヘルバトラ-	S	50	470
14	ジャミ	A	50	427
	ゲマ	A	50	440
	イブ-ル	A	50	366
	ゴンズ	A	50	439
15	グラコス	A	50	395
	ジャミラス	B	50	382
	デュラン	A	50	362
	アクバ-	S	50	440
16	テ-ルイ-タ-	E	30	183
	ボグフィッシュ	E	30	107
	リップス	E	30	129
	シ-メ-ダ	F	30	88
17	ドロルメイジ	E	30	134
	ブリザ-ド	F	30	127
	フレイム	E	30	129
	ドロル	F	30	134
18	アルゴリザ-ド	F	35	219
	スノ-ドラゴン	F	35	389
	リザ-ドキッズ	F	35	190
19	メド-サボ-ル	D	40	597
	あくまのめだま	D	40	282
20	ズッキ-ニャ	F	35	222
	ナスビナ-ラ	F	35	162
	ガップリン	F	35	156
	どんぐりベビ-	E	35	168
21	ゴ-ルドマン	E	40	245
	グリズリ-	E	40	555
	ゴ-レム	D	40	324
22	ぶちキング	C	45	393
	スライムベホマズン	B	45	374
	キングスライム	C	45	334
	バブルキング	A	45	409
23	カンダタこぶん	D	45	357
	エビルチェリオット	B	45	364
	メタルハンタ-	C	45	304
	プチットガ-ルズ	A	45	357
24	プオ-ン	A	50	1367
	プオ-ン	C	50	313
25	ずしおうまる	A	50	364
	タイムマスタ-	A	50	470
	ライオネック	A	50	512
	グレンデル	A	50	406
26	デスマシ-ン	S	50	1020
	ほうらい大王	A	50	999
27	暗黒の魔神	S	50	1994
	ドルマゲス	S	50	598
28	ゴレオン将军	A	50	722
	ゲルニック将军	A	50	513
	ギュメイ将军	A	50	581
	黒騎士レオコ-ン	B	50	530
29	グレイトドラゴン	A	50	864
	コアトル	S	50	1688
	ブラックドラゴン	S	50	950
30	ハ-ゴン	S	50	899
	名をうばわれし王	S	50	1724
	あくましんかん	D	50	642
31	やまたのおろち	S	50	3064
	フォロボス	S	50	879
32	トロルボンバ-	A	50	1817
	バルザック	S	50	1754
33	シュプリンガ-	C	50	850
	ス-パ-キラ-マシン	SS	50	1871
	シュプリンガ-	C	50	850
34	大魔王の右手	D	50	783
	ジェノダ-ク	SS	50	1657
	大魔王の左手	D	50	871
35	キングモ-モン	S	50	2326
	ロ-ズバトラ-	S	50	1383
36	サイコロン	C	50	940
	魔王ラプソ-ン	SS	50	931
	ドン・モグ-ラ	A	50	917
	シャ-クマジュ	B	50	936
37	キラ-マジンガ	S	50	1107
	黒暗皇帝ガナサダイ	S	50	2430
38	死神きぞく	A	50	603
	なげきのぼうれい	A	50	498
	ワイドキング	S	50	604
	デュラハ-ン	A	50	579
39	ロ-ズダンス	A	50	1136
	じごくのマドンナ	A	50	1011
40	マプレ-ナ	A	50	789
	デスソシスト	A	50	1606
	ピンクモ-モン	A	50	827
41	マリンデュエル	A	50	1538
	アサシンブロス	A	50	1588
42	スライダ-クロボ	S	50	2608
	キラ-マシン2	S	50	949
43	メタルカイザ-	A	50	319
	はくりゅうおう	S	50	1817
44	さそりア-マ-	S	50	1772
	タイタニス	S	50	1838
45	エグドラシユ	SS	50	2790
	ワイトキング	S	50	1030
46	はぐれメタルキング	SS	50	122
	ダイヤモンドスライム	SS	50	51
47	バルボロス	SS	50	2044
	グレイナル	SS	50	1904
48	サ-ジタウス	SS	50	2742
	トラップボックス	A	50	1046
49	バベルボブル	S	50	1111
	ドラゴンマシン	S	50	1810
	ゴ-ルデンゴ-レム	S	50	1058
50	グランスライム	S	50	1984
	死神の騎士	S	50	1805

通信模式

利用通信机能跟其他玩家对战也是游戏的乐趣之一，本作的通信模式一共有邂逅通信、本地通信、Wi-Fi通信三种。除了对战之外，玩家还可以互相交换怪物，交易道具等，为玩家带来更多乐趣。

邂逅通信（すれちがい通信）

在游戏中打开菜单，选择“すれちがいバトルを始める”，游戏便会自动跟邂逅到的玩家交换队伍数据，交换数据之后就会进入一个玩家排队出来的界面，之后就能选择他们就能进行邂逅对战（すれちがいバトル）了，值得一提的是这个模式下除了对战，还能劝诱对方的怪兽，不过前提是劝诱对象不能时S级别或以上，而曾经成功劝诱过的队伍也不能重复使用劝诱。成功劝诱之后获得的怪物会作为Guest怪物存在。

邂逅对战胜利一定次数之后会获得特殊奖励，具体可参照下表：

胜利数	奖励
5	スキルの种×3
10	怪物：メタルスライム
15	くんせいにく×3
20	怪物：はぐれメタル
25	ほねつきにく×3
30	怪物：スライダーキッズ
35	しあわせの种×3
40	しもふりにく×1
50	スライダーガール
60（此后每10胜随机奖励一款）	しあわせの种×3
	ほねつきにく×3
	しもふりにく×3
	ほねつきにく×3
	怪物：スライダーキッズ
	怪物：スライダーガール
	怪物：スライダークロボ

乱入战斗

邂逅刷出来的玩家中，一定几率会出现一些电脑乱入的角色，这些角色脸上写着SP的字样，遇到这些角色时候，玩家跟它们战斗不能选择“结果だけ表示”（只显示结果），回忆战斗也不能保存下来，而且不能劝诱它们的怪物，但是战斗胜利后一定能让其中一只怪物加入，只不过加入之后等级会变成Lv.1。乱入的队伍有3个

队伍名	出现怪物	出现条件	特殊乱入条件
谜の盗贼团	カンダタこぶん※×3	初期	邂逅的人数累计到20的倍数
	カンダタ※、カンダタこぶん×2	いかりの扉通过后	
	カンダタおやぶん※、カンダタ	かがみの扉通过后	
	カンダタワイフ※、カンダタおやぶん	星降大会之后	
	カンダタレディース※	とこやみの扉通过后	
传说的マスター	キングスペーディオ※、クインガルハート、グラブゾンジャック、ディアノーグエース	初期	邂逅的人数达到50的倍数
	斗神レオソード、少年レオソード※	初期	
メタルボディ队	メタルスライム※×4	初期（かがみの扉通过后不再出现）	擦不到任何人的前提下，3DS的步数统计到3000步以上
	はぐれメタル※×4	いかりの扉通过后	
	メタルキング※×4	かがみの扉通过后	
	メタルカイザー※×2	星降大会之后	
	はぐれメタル、はぐれメタルキング※	とこやみの扉通过后	

标“※”的是战斗胜利后能够加入的怪物。

本地通信（ローカル通信）

这个模式是让玩家跟身边的好友进行通信——也就是俗称的“面联”模式。在游戏开始菜单中选择“ローカル通信で対戦・交换”就能进行，“ローカル对战”模式中玩家可以1vs1对战，也可以跟最多8位玩家进行分组赛。8位玩家（如果人数不够会由电脑队代替）分两组进行对战，胜利的玩家会获得1点，当同组的玩家全对战过之后，获得点数最高的玩家便能出线跟另外一组出线的进行决赛。（如果点数相同，则队伍等级高的玩家出线）。

Wi-Fi通信

通过连接Wi-Fi网络与全世界的玩家进行对战的模式。除了跟本地通信一样有1对1的战斗之外，主要还有Wi-Fi排位赛，参加排位赛之前必须在主题菜单的“プロフィール设定”中设定自己的名片。Wi-Fi排位赛有两个模式，分别是任何怪物都能参加的“マスターズGP”和官方限定了主题的“チャレンジャーGP”，两个大会每天都只能参加一次。首先决定了参加的模式之后，按照要求登录自己的队伍，然后下载对手的数据即可。数据下载完成之后就要进行连续5场战斗，第一天参加的玩家，下载回来的对手数据是由营运方准备的，以后才会遇上真正的对手。战斗胜利会获得一定的点数，点数会根据玩家选用怪物等数据而追加，最后由点数决定成绩，排名靠前的玩家能获得相应的奖励。注意如果对战中退出游戏，该战会因为弃权而被判定为输，但只要重新进入该模式就能继续剩下的战斗。

参加了大会之后，Wi-Fi商店就会更新商品，在上面我们就能买到技能证、怪兽蛋等重要道具了。

Wi-Fi通信1对1战斗

ともだち对战	跟3DS本体好友列表中的朋友对战
みしらぬ人と对战	随机跟其他对手对战，选择的对手是过去10次战斗中胜率相近的对手。
プレゼント对战	礼物对战，跟官方作为礼物配信的怪物决斗的对战，只要对战胜利就能获得该配信怪物，对战胜利的话当天无法再参加，胜利之前能不断挑战。
コミュニティで对战	召集5名玩家进行小组赛形式的对战。

怪物配信

游戏中有不少怪物要通过官方的配信活动才能获得，配信的方式主要有两种，一种是邂逅对战，另一种是上表提到过的礼物对战。邂逅对战要求玩家在到达指定的地点（比如商店或者活动会场）使用邂逅通信遇到配信的SP角色，然后战胜他们之后就能获得相应的配信怪物。而通过礼物对战配信的怪物也有一部分要通过指定地点的网络进行联网才能获得，目前可通过普通家庭网络环境配信——即国内玩家也能获得的配信怪物有：カカロン、クシャラミ、バルバルー、ドメディ、スラリン船、スライバ船、ゆうれい船、かみさま、キャット・リベリオ、绝望と憎悪の魔宫、アギロゴス。

更多配信信息可参考游戏官网：http://www.dragonquest.jp/terry3ds



TIPS 邂逅对战中劝诱的怪物，或者跟对方交换的怪物都会打上“Guest”的标记，这种怪物无法交换、参加邂逅通信战斗以及Wi-Fi排位战，在队伍中存在的时候甚至不能打开邂逅通信菜单。解决方法是跟其他怪物进行配合，配合两代之后才能消除标记。

A~SS级 全怪物资料&获得方法

本作的怪物数量众多，总数多达600只以上，而其中A等级或以上的怪物都要将指定的种族配合才能获得，越强大的怪物配合过程越繁琐，相反等级B以下的怪物基本上能够按照种族配合的法则获得，或者直接在旅之扉中捕捉。因此这里为大家列出了A级别以上的怪物获得方法，同时附带S~SS级怪物的特性和能力资料，让大家可以对高级怪物的能力有大致了解，然后以自己喜欢的怪物为目标选择下级怪物。

SS Rank怪物参数及获得方法

*按名称首字顺序排列。

アギロゴス

阶位	系统	体型
607	ドラゴン系	G

获得方法： 神龙×神鳥レティス；神龙×ラーミア

可配合出的怪物： 魔战神ゼメルギアス

特性： ギガボディ、れんぞく【2回】、カウンター、AI1~3回行动、光のはどう、一族のほこり（+25）、星のおくりもの（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2795	380	700	620	670	330
究极	3314	456	880	784	804	436

エグドラシル

阶位	系统	体型
580	自然系	G

获得方法： 异国怪兽大师；じんめんじゅ×わたぼう；じんめんじゅ×ワルぼう；孵化

可配合出的怪物： 神龙

特性： ギガボディ、AI 1~3回行动、れんぞく [4回]、カウンター、くじけぬ心、まれにまもりの雾（+25）、タメトラ攻击（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2405	1200	710	1000	600	810
究极	2646	1440	892	1240	720	1012

ヌスターク

阶位	系统	体型
592	？？？系	G

获得方法： ダイタニス×プチたーク；ダイタニス×魔王ジェイム；ねむるの扉B18F，10回合内将其打倒

可配合出的怪物： 大魔王ラプソーン

特性： ギガボディ、れんぞく【2回】、AI 2回行动、ねがえり、いてつくはどう、タメキテボディ（+25）、メタルキラー（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2602	460	730	730	660	860
究极	2886	552	916	916	792	1072

エリスグール

阶位	系统	体型
574	物质系	G

获得方法： 配信服务获得

可配合出的怪物： スラ・ブラスター；はぐれメタルキング

特性： ギガボディ、AI 1~3回行动、ライトメタルボディ、ひん死で会心、きょうせんし、タメキテボディ（+25）、ジャミングブレイク（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1393	310	700	1000	500	400
究极	1551	372	880	1240	600	520

エルギオス

阶位	系统	体型
604	？？？系	S

获得方法： 黑暗皇帝ガナサダイ×マガルギ；黑暗皇帝ガナサダイ×绝望と憎悪の魔宫

可配合出的怪物： ヒヒュドラード

特性： スタンダードボディ、AI 2回行动、いてつくはどう、まれにまもりの雾（+25）、てんしのきまぐれ（+50）



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1130	360	770	600	380	720
究极	1306	432	924	720	456	864

オムド・ロレス

阶位	系统	体型
601	？？？系	G

获得方法： 斗神レオンソード；マスタードラゴン

可配合出的怪物： ギスヴァーグ

特性： ギガボディ、ギャンブルボディ、つねにマホカンタ、AI1~3回行动、いきなり冥界の雾（+25）、ジャミングブレイク（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2025	630	700	1100	360	600
究极	2250	758	880	1360	432	760

ガ-ディス

阶位	系统	体型
584	？？？系	G

获得方法： 魔王ジェイム×サージタウス

可配合出的怪物： 魔壶インヘーラー

特性： ギガボディ、れんぞく【2回】、イオ系のコツ、AI2~3回行动、いてつくはどう、咒文会心出やすい（+25）、いきなりインテ（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2100	625	550	750	650	1200
究极	2280	750	700	940	780	1480

海王神

阶位	系统	体型
591	？？？系	G

获得方法： ダークドレアム×グラコス；ダークドレアム×ゆうれい船

可配合出的怪物： 邪兽ヒヒュルデ

特性： ギガボディ、テンションアップ、会心出やすい、AI2回行动、まれにマジックバリア、亡者の执念（+25）、タメキテボディ（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2880	290	700	600	520	400
究极	3216	348	880	760	624	520

かみさま

阶位	系统	体型
572	？？？系	S

获得方法： 配信服务获得

可配合出的怪物： トーポ

特性： スタンダードボディ、てんしのきまぐれ、光のはどう、ラッキー（+25）、星のおくりもの（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1440	600	760	760	700	960
究极	1678	720	912	912	840	1152



ガルマッゾ

阶位	系统	体型
569	ゾンビ系	M

获得方法： スライムマデュラ×ムドー；スライムマデュラ×カンダタワイフ；スライムマデュラ×カンダタおやぶん；孵化；かくらみの扉B14将其击倒

可配合出的怪物： ダークドレアム

特性： メガボディ、AI 2回行动、れんぞく[2回]、どくどくボディ、ドルマブレイク（+25）、くじけぬ心（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1550	615	720	700	610	1200
究极	1740	738	884	860	732	1460

カンダタレディース

阶位	系统	体型
544	？？？系	G

获得方法： 邂逅通信击倒乱入的谜の盗贼团

特性： ギガボディ、AI 2~3回行动、カウンター、わるぐち、タメトラ攻击、メタルキラー（+25）、いあつ（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2063	569	640	533	933	875
究极	2236	683	808	680	1120	1090

ギガデーモン

阶位	系统	体型
549	魔兽系	G

获得方法： アトラス×暗黒の魔神；はくりゅうおう×暗黒の魔神；ギガントドラゴン×暗黒の魔神；孵化

可配合出的怪物： デスピサロ；マガルギ

特性： ギガボディ、AI 1~3回行动、魔神攻击、こうどうおそい、いあつ、ドルマ系のコツ（+25）、どきどきリバース（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2965	290	750	800	200	400
究极	3318	348	940	1000	240	520

ギスヴァーグ

阶位	系统	体型
602	？？？系	M

获得方法： マガルギ×オムド・ロレス

可配合出的怪物： 邪兽ヒヒュルデ

特性： メガボディ、AI 1~2回行动、デイン系のコツ、どくブレイク、いてつくはどう（+25）、くじけぬ心（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1770	720	850	750	840	1008
究极	2004	864	1040	920	1008	1230

凶魔兽メイザー

阶位	系统	体型
608	？？？系	G

获得方法： ヒヒュドラード×龙皇帝バルグディス

可配合出的怪物： 魔战神ゼメルギアス

特性： ギガボディ、AI 2~3回行动、星のいかり、いきなり黒い雾、いてつくはどう、ギロギロ（+25）、亡者の执念（+50）

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2090	625	650	1000	820	450
究极	2268	750	820	1240	984	580

キングスペーディオ

阶位	系统	体型
539	？？？系	S

获得方法： 神兽×S级别以上的自然系；邂逅通信的乱入战斗传说のマスター胜利

可配合出的怪物： デモンスペーディオ；JOKER

特性： スタンダードボディ、くじけぬ心、れんぞく[2回]、デインブレイク、アンチみかわしアップ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1350	500	800	900	840	920
究极	1570	600	960	1080	1008	1104

キングヒドラ

阶位	系统	体型
550	ドラゴン系	G

获得方法： やまたのおろち×魔壶インへーラー

可配合出的怪物： 龙皇帝バルグディス

特性： ギガボディ、AI 1~2回行动、れんぞく[4回]、炎ブレスブレイク、自动HP回复、まれにハイテンション、メラブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2942	501	816	911	855	603
究极	3291	602	1020	1134	1026	764

クインバルハート

阶位	系统	体型
540	？？？系	S

获得方法： 神兽×S级别以上的恶魔系

特性： スタンダードボディ、AI 1~2回行动、くじけぬ心、こうどうはやい、ギラ系のコツ



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1160	590	500	800	930	860
究极	1342	708	600	960	1116	1032

グラブゾンジャック

阶位	系统	体型
541	？？？系	S

获得方法： 神兽×级别S以上的物质系

特性： スタンダードボディ、AI 1~2回行动、くじけぬ心、こうどうはやい、ギラ系のコツ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1410	540	840	900	760	720
究极	1642	648	1008	1080	912	864

グレイナル

阶位	系统	体型
579	ドラゴン系	M

获得方法： バルボロス×龙神王；异国怪兽大师

可配合出的怪物： 神龙；トーポ

特性： メガボディ、AI 2回行动、デイン系のコツ、てんしのきまぐれ、ときどきバイキルト、マホトラ攻击



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1740	340	700	670	650	705
究极	1968	408	960	824	780	866

ゴールドマジンガ

阶位	系统	体型
567	物质系	M

获得方法： 配信服务获得

特性： メガボディ、AI 2回行动、イオ系のコツ、ライトメタルボディ、カウンター、たいでんたいしつ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	788	580	800	1160	505	725
究极	885	696	980	1412	606	890

サージタウス

阶位	系统	体型
582	物质系	G

获得方法： キラーマジンガ×キラーマジンガ；キラーマシン×キラーマシン2×スーパーキラーマシン×トラップボックス（四体配合）；キラーマシン×キラーマシン2×スーパーキラーマシン×プロトキラー；孵化；异国怪兽大师

可配合出的怪物： ガーディス

特性： ギガボディ、AI 2回行动、れんぞく[4回]、こうどうはやい、たいでんたいしつ、ふくつのとうし、きょうせんし

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2540	410	640	1000	800	800
究极	2808	492	808	1240	960	1000

ジェノダ-ク

阶位	系统	体型
546	？？？系	M

获得方法： 异国怪兽大师；孵化；タウラス×シドー；タウラス×カプリゴン

特性： メガボディ、AI 1~3回行动、れんぞく[4回]、いきなり冥界の雾、ベタンブレイク、ギャンブルボディ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1590	410	700	350	850	1155
究极	1788	492	860	440	1020	1406

じげんりゅう

阶位	系统	体型
590	ドラゴン系	M

获得方法： 通信服务获得

可配合出的怪物： 神龙



特性： メガボディ、AI 2~3回行动、ギャンブルカウンター、いきなり黑い雾、ときどきスカラ、封じブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1250	510	650	600	800	803
究极	1380	612	800	740	960	984

邪兽ヒヒュルデ

阶位	系统	体型
576	？？？系	G

获得方法： 海王神×ヒヒュルデの使い×邪神レオソード×ギスヴァーグ（四体配合）

可配合出的怪物： ヒヒュドラード

特性： ギガボディ、AI 2~3回行动、ねむり攻击、つねにアタックカンタ、ひん死で 咒文会心、ドルマ系のコツ、プレッシャー

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1450	430	550	640	560	805
究极	1590	516	700	808	672	1006

邪神レオソ-ド

阶位	系统	体型
599	？？？系	G

获得方法： デモンスペーディオ×少年レオソード；ふういんの扉B14将它打倒

可配合出的怪物： 邪兽ヒヒュルデ

特性： ギガボディ、AI 2回行动、ねむり攻击、ギラブレイク、ときどき黑い雾、ねむりブレイク、スタンダードキラー

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2640	330	740	720	780	600
究极	2928	396	928	904	936	760

JOKER

阶位	系统	体型
598	？？？系	S

获得方法： キングスペーディオ×神鸟レティス；キングスペーディオ×ラーミア

可配合出的怪物： 斗神レオソード

特性： スタンダードボディ、れんぞく[2回]、つねにアタックカンタ、光のはどう、まれにまもりの雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	744	600	1000	1000	920	800
究极	862	720	1200	1200	1104	960

神鸟レディス

阶位	系统	体型
595	自然系	G

获得方法： 龙神王×レティス

可配合出的怪物： JOKER；アギロゴス

特性： ギガボディ、AI 2回行动、れんぞく[2回]、タメキテボディ、ひん死で 咒文会心、いきなりインテ、光のはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2330	630	700	700	1200	800
究极	2556	756	880	880	1440	1000

神龙

阶位	系统	体型
585	ドラゴン系	M

获得方法： グレイナル×にじくじゃく；グレイナル×エグドラシル；グレイナル×じげんりゅう

可配合出的怪物： マスタードラゴン；アギロゴス

特性： メガボディ、AI 1~3回行动、デイン系のコツ、炎ブレスブレイク、タメキテボディ、ラッキー

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1670	430	780	800	580	745
究极	1884	516	956	980	696	914

ス-パ-キラ-マシン

阶位	系统	体型
543	物质系	M

获得方法： 孵化、暗黑の魔神×キラーマシン2；暗黑の魔神×ダーククリスタル；暗黑の魔神×メタルスコーピオン；光之地；异国怪兽大师

可配合出的怪物： サージタウス

特性： メガボディ、AI 2回行动、イオ系のコツ、マインドブレイク、まれにマジックバリア、たいでんたいしつ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1420	430	730	1100	990	725
究极	1584	516	896	1340	1188	890

スラ・ブラスタ-

阶位	系统	体型
545	スライム系	G

获得方法： スライダークロボ×勇车スラリンガル；スライダークロボ×エリスグール

可配合出的怪物： はぐれメタルキング

特性： ギガボディ、AI 1~3回行动、つねにマホカンタ、つねにアタックカンタ、こうどう おそい、テンションアップ、スカウト%アップ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1290	650	500	1000	200	1200
究极	1435	780	640	1240	240	1480

绝望と憎恶の魔宫

阶位	系统	体型
587	物质系	G

获得方法： 配信服务获得

特性： ギガボディ、れんぞく[2回]、AI 2回行动、ときどき冥界の雾、パラメータブレイク、ジャミングブレイク、亡者の执念

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2750	430	730	1200	300	560
究极	3060	516	916	1480	360	712

ダ-クドレアム

阶位	系统	体型
593	悪魔系	S

获得方法： ガルマッゾ×デュラン；ガルマッゾ×エッグラ&チキータ；孵化

可配合出的怪物： 魔王ジェイム；海王神

特性： スタンダードボディ、AI 1~2回行动、れんぞく[3回]、カウンター、いてつくはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1280	330	900	620	640	600
究极	1486	396	1080	744	768	720

大魔王ゾ-マ

阶位	系统	体型
570	？？？系	S

获得方法： シドー×ワイトキング；シドー×デュラハーン；ゾーマズデビル×ワイトキング；ゾーマズデビル×デュラハーン

可配合出的怪物： 魔王ラプソーン

特性： スタンダードボディ、AI 1~2回行动、つねにマホカンタ、ヒャドブレイク、いきなりインテ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	878	610	660	860	640	1000
究极	1016	732	792	1032	768	1200

大魔王デスタムーア

阶位	系统	体型
575	？？？系	M

获得方法： デスピサロ×魔王デスタムーア

可配合出的怪物： 魔王ラプソーン

特性： メガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［2回］、いきなり赤い雾、いてつくはどう、吹雪ブレスブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1430	800	770	710	800	1005
究极	1596	960	944	872	960	1226

大魔王ラプソーン

阶位	系统	体型
594	？？？系	G

获得方法： 魔王ラプソーン×エスターク

可配合出的怪物： 龙神王

特性： ギガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［2回］、ドルマブレイク、ジャミングブレイク、マホキテボディ、タメキテボディ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2610	810	600	800	400	1200
究极	2892	972	760	1000	480	1480

ダイヤモンドスライム

阶位	系统	体型
571	スライム系	S

获得方法： 异国怪兽大师；孵化；スライムマデュラ×スラキャンサー；ゴールデンスライム×2×スライムマデュラ×2（四体配合）

可配合出的怪物： はぐれメタルキング

特性： スモールボディ、ハードメタルボディ、にげあし、デインブレイク、マホトラ攻击



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	100	500	500	1600	1000	800
究极	120	560	600	1880	1160	920

ディアノーグエース

阶位	系统	体型
542	？？？系	S

获得方法： 神兽怪物×S级别以上的魔兽系

特性： スタンダードボディ、れんぞく［2回］、てんしのきまぐれ、おうえん、ひん死で咒文会心

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1450	560	770	820	640	1000
究极	1690	672	924	984	768	1200

デスピサロ

阶位	系统	体型
551	？？？系	M

获得方法： エビルプリースト×アンドレアル×ギガデーモン×ヘルバトラー（四体配合）；カンダタワイフ×カンダタ×カンダタおやぶん×カンダタレディース（四体配合）；孵化

可配合出的怪物： 大魔王デスタムーア

特性： メガボディ、AI 1～2回行动、ひん死で会心、つねにマホカンタ、ときどきインテ、亡者の执念

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1410	510	900	900	800	608
究极	1602	612	1100	1100	960	750

デモンスペーディオ

阶位	系统	体型
597	？？？系	S

获得方法： キングスペーディオ×レオパルド

可配合出的怪物： 邪神レオソード

特性： スタンダードボディ、れんぞく［2回］、ドルマ系のコツ、ときどき黑い雾、まれにマジックバリア

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1460	550	800	830	700	780
究极	1702	660	960	996	840	936

斗神レオソード

阶位	系统	体型
600	？？？系	G

获得方法： JOKER×少年レオソード

可配合出的怪物： オムド・ロレス

特性： ギガボディ、AI 2回行动、れんぞく［2回］、全ガードブレイク、プレッシャー、まれにハイテンション、自动MP回复

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2555	330	750	800	800	800
究极	2826	396	940	1000	960	1000

ドーポ

阶位	系统	体型
586	自然系	S

获得方法： グレイナル×かみさま；グレイナル×わたぼう；孵化

可配合出的怪物： マスタードラゴン

特性： スモールボディ、炎ブレスブレイク、吹雪ブレスブレイク、ラブリー、おうえん

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	830	420	670	490	730	470
究极	996	504	804	588	876	564

トロデ

阶位	系统	体型
557	？？？系	S

获得方法： ドーク×ドン・モグーラ×キングモーモン×わたぼう（四体配合）；ドーク×ドン・モグーラ×キングモーモン×ワルぼう（四体配合）

可配合出的怪物： 魔壶インヘーラー

特性： スモールボディ、テンションアップ、カウンター、ぼやき、わるぐち

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1030	620	550	450	430	350
究极	1236	744	660	540	516	420

はぐれメタルキング

阶位	系统	体型
577	スライム系	G

获得方法： 异国怪兽大师；孵化；ダイヤモンドスライム×スラ・ブラスター；ダイヤモンドスライム×スライダークロボ；ダイヤモンドスライム×エリスグール；ダイヤモンドスライム×勇车スラリンガル；交纳250个ちさいなメタル

可配合出的怪物： メタルスター

特性： ギガボディ、AI 2～3回行动、メタルボディ、にげあし、スタンダードキラー、ギャンブルボディ、ジャミングブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	260	925	265	1600	1600	1000
究极	312	1070	318	1880	1880	1160

バルボロス

阶位	系统	体型
578	ドラゴン系	M

获得方法： 孵化；异国怪兽大师

可配合出的怪物： グレイナル

特性： メガボディ、AI 2回行动、プレッシャー、ベタンブレイク、ときどき冥界の雾、タメトラ攻击

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1720	300	740	710	600	805
究极	1944	360	908	872	720	986

ヒヒュドラード

阶位	系统	体型
606	？？？系	G

获得方法： 邪兽ヒヒュルデ×エルギオス

可配合出的怪物： 凶魔兽メイザー

特性： ギガボディ、AI 2～3回行动、れんぞく［2回］、つねにマホカンタ、咒文会心出やすい、ドルマブレイク、自动MP回复－

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1545	555	550	720	780	1200
究极	1674	666	700	904	936	1480

魔王オルゴ・デミ-ラ

阶位	系统	体型
583	？？？系	M

获得方法： フォロボス×オルゴ・デミーラ；フォロボシータ×オルゴ・デミーラ

可配合出的怪物： 魔王ラプソーン

特性： メガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［2回］、吹雪ブレスブレイク、咒文会心 出やすい、いてつくはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1450	735	730	800	690	1200
究极	1620	882	896	980	828	1460

魔王ジェイム

阶位	系统	体型
556	ドラゴン系	G

获得方法： 孵化；キャプテン・クロウ×ダークドレアム

可配合出的怪物： ガーディス；エスターク

特性： ギガボディ、AI 2～3回行动、れんぞく［2回］、スタンダードキラー、ギャンブルカウンター、パラメータブレイク、いきなり白い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2100	430	640	540	1000	725
究极	2280	516	808	688	1200	910

魔王ミルドラ-ス

阶位	系统	体型
552	？？？系	M

获得方法： バラモス×ミルドラース

可配合出的怪物： 魔王ラプソーン

特性： メガボディ、AI 1～2回行动、イオ系のコツ、いてつくはどう、パラメータブレイク、まれにハイテンション

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1670	530	720	700	600	825
究极	1884	636	884	860	720	1010

魔王ラプソ-ン

阶位	系统	体型
588	？？？系	S

获得方法： 异国怪兽大师；大魔王ゾーマ×魔王ミルドラース×大魔王デスタムーア×魔王オルゴ・デミーラ（四体配合）

可配合出的怪物： 大魔王ラプソーン

特性： スモールボディ、みかわしアップ、いてつくはどう、ときどきテンション、まれにマジックバリア

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	840	620	270	730	750	750
究极	1008	744	324	876	900	900

マガルギ

阶位	系统	体型
581	？？？系	G

获得方法： やまたのおろち×ギガデーモン

可配合出的怪物： エルギオス

特性： ギガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［3回］、デインブレイク、ドルマブレイク、ひん死で 咒文会心、いきなり赤い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2300	900	590	770	1000	1200
究极	2520	1080	748	964	1200	1480

マスタ-ドラゴン

阶位	系统	体型
605	ドラゴン系	G

获得方法： 龙王×神龙；龙王×トーポ

可配合出的怪物： オムド・ロレス

特性： ギガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［4回］、ひん死で 会心、ギャンブルカウンター、まれにマジックバリア、光のはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2635	410	750	800	600	800
究极	2922	492	940	1000	720	1000

魔战士アルゴ

阶位	系统	体型
562	恶魔系	S

获得方法： 邪眼皇帝アウルート×魔战车ダビド；二周目通关后，ぜっかいの扉B9F中5回合内将他击败

可配合出的怪物： 魔战士ルギウス

特性： スタンダードボディ、AI 1～2回行动、ときどきスカラ、一族のほこり、星のいかり

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1175	650	860	930	400	950
究极	1360	780	1032	1116	480	1140

魔战士ヴェ-ラ

阶位	系统	体型
561	魔兽系	S

获得方法： 魔剑神レパルド×魔战车ダビド；二周目通关后，だいちの扉B9F中5回合内将她击败

可配合出的怪物： 魔战士ルギウス

特性： スタンダードボディ、AI 1～2回行动、れんぞく［2回］、一族のほこり、星のまもり

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1250	500	780	390	950	400
究极	1450	600	936	468	1140	480

魔战士サイフォン

阶位	系统	体型
563	ゾンビ系	S

获得方法： セバスチャン×魔战车ダビド；二周目通关后，れつぷうの扉B9F中5回合内将他击败

可配合出的怪物： 魔战士ルギウス

特性： スタンダードボディ、AI 1～2回行动、れんぞく［2回］、一族のほこり、星のいかり

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1150	950	330	640	900	1100
究极	1330	1140	396	768	1080	1320

魔战士ホゲイラ

阶位	系统	体型
560	自然系	S

获得方法： 怪力军曹イボイノス×魔战车ダビド；二周目通关后，らいうんの扉B9F中5回合内将他击败

可配合出的怪物： 魔战士ルギウス

特性： スタンダードボディ、AI 1～2回行动、ときどきバイキルト、一族のほこり、星のいかり

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1315	470	800	790	600	430
究极	1528	564	960	948	720	516

魔战士メイザ-

阶位	系统	体型
565	？？？系	S

获得方法： 魔战士ルギウス×名をうばわれし王

可配合出的怪物： 龙皇帝バルグディス

特性： スタンダードボディ、AI 1～2回行动、一族のほこり、星のまもり、光のはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1150	1000	650	950	430	1040
究极	1330	1200	780	1140	516	1248

魔战车ダビド

阶位	系统	体型
559	物质系	G

获得方法： 孵化；连战模式110战胜利，此后每10胜便有机会获得

可配合出的怪物： 魔战士ホゲイラ；魔战士ヴェーラ；魔战士アルゴ；魔战士サイフォン

特性： ギガボディ；AI 2回行动；魔神攻击；一族のほこり；いきなりスカラ；まれにマジックバリア；おうえん

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2800	460	670	850	370	660
究极	3120	552	844	1060	444	832

魔战士ルギウス

阶位	系统	体型
564	ドラゴン系	S

获得方法： 魔战士ホゲイラ×魔战士ヴェーラ×魔战士アルゴ×魔战士サイフォン（4体配合）

可配合出的怪物： 魔战士メイザー

特性： スタンダードボディ、AI 1~2回行动、れんぞく［5回］、一族のほこり、星のいかり



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1240	440	900	510	780	480
究极	1438	528	1080	612	936	576

魔战神ゼメルギアス

阶位	系统	体型
609	？？？系	G

获得方法： 凶魔兽メイザー×アギロゴス

特性： ギガボディ、AI 1~3回行动、星のいかり、ときどき赤い雾、光のはどう、いあつ、やみのはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2475	460	700	770	880	960
究极	2730	552	880	964	1056	1192

魔壶インヘ-ラ-

阶位	系统	体型
558	物质系	S

获得方法： トロデ×ガーディス

可配合出的怪物： キングヒドラ

特性： スタンダードボディ、こうどうはやい、れんぞく［3回］、イオ系のコツ、一族のほこり

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1600	430	610	850	620	860
究极	1870	516	732	1020	744	1032

メタルスコ-ピオン

阶位	系统	体型
547	自然系	M

获得方法： さそりアーマー×メタルカイザー；さそりアーマー×メタルキング；孵化

特性： メガボディ、れんぞく［2回］、ライトメタルボディ、ギャンブルボディ、マインドブレイク、ときどき赤い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1000	560	980	1200	1000	780
究极	1140	672	1196	1460	1200	956

メタルスタ-

阶位	系统	体型
589	スライム系	G

获得方法： はぐれメタルキング×スライダークロボ

特性： ギガボディ、AI 2~3回行动、メタルボディ、にげあし、ひん死で咒文会心、ときどきインテ、いきなり赤い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	340	795	250	1600	1200	1000
究极	408	914	300	1880	1400	1160

ラ-ミア

阶位	系统	体型
596	？？？系	G

获得方法： 配信服务获得

特性： ギガボディ、AI 1~3回行动、みかわしアップ、れんぞく［2回］、光のはどう、回复のコツ、星のおくりもの

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2525	520	670	430	1000	860
究极	2790	624	844	566	1200	1072

龙王

阶位	系统	体型
553	ドラゴン系	M

获得方法： りゅうおう×はくりゅうおう；孵化

可配合出的怪物： 龙神王；エルギオス；マスタードラゴン

特性： メガボディ、AI 1~3回行动、テンションアップ、くじけぬ心、まれにハイテンション、いてつくはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1980	210	900	1000	700	608
究极	2256	252	1100	1220	840	750

龙皇帝バルグディス

阶位	系统	体型
566	ドラゴン系	G

获得方法： キングヒドラ×魔战士メイザー

可配合出的怪物： 凶魔兽メイザー

特性： ギガボディ、AI 2~3回行动、れんぞく［2回］、炎ブレスブレイク、いてつくはどう、スタンダードキラー、タメキテボディ



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2150	610	630	700	800	605
究极	2340	732	796	880	960	766

龙神王

阶位	系统	体型
603	ドラゴン系	M

获得方法： 龙王×大魔王ラプソーン

可配合出的怪物： 神鸟レティス

特性： メガボディ、AI 1~2回行动、会心出やすい、ひん死で会心、ひん死で咒文会心、ときどきインテ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1980	210	900	1000	700	608
究极	2250	252	1100	1220	840	750

レオパルド

阶位	系统	体型
548	魔兽系	S

获得方法： 孵化；ドルマゲス×ワンダーフール；ドルマゲス×ケルベロス

可配合出的怪物： デモンスペーディオ

特性： スタンダードボディ、みかわしアップ、こうどうはやい、ギガキラー、いきなり黑い雾



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1360	540	840	820	1000	520
究极	1582	648	1008	984	1200	624

わたぼう

阶位	系统	体型
573	？？？系	S

获得方法： 孵化

可配合出的怪物： トロデ、エグドラシル、トーポ

特性： スモールボディ、おうえん、ラブリー、星のまもり、星のおくりもの

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	890	540	590	450	650	470
究极	1068	648	708	540	780	564

ワルぼう

阶位	系统	体型
568	？？？系	S

获得方法： 孵化

可配合出的怪物： トロデ、エグドラシル、トーポ

特性： スモールボディ、おうえん、ラブリー、星のまもり、星のおくりもの

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	820	620	550	250	750	750
究极	984	744	660	300	900	900

S Rank怪物参数及获得方法

*按名称首字顺序排列。

アクバー

阶位	系统	体型
488	悪魔系	S

获得方法： 异国怪兽大师；さばきの扉B13将其打倒；孵化；スライムジェネラル×ドラゴンコーブス

可配合出的怪物： デスタムーア；ドーク

特性： スタンダードボディ、AI 2回行动、ギラ系のコツ、炎ブレスブレイク、いきなりインテ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1190	570	630	610	250	800
究极	1378	684	756	732	300	960

アトラス

阶位	系统	体型
478	悪魔系	M

获得方法： とこやみの扉遭遇；异国怪兽大师；ギガンテス×アンクルホーン；ギガンテス×ガルーダ；ギガンテス×ダブルイーター；ギガンテス×4（四体配合）；孵化

可配合出的怪物： ゲモン；ギガントドラゴン；タイタニス；ギガデーモン

特性： メガボディ；AI 1～3回行动；魔神攻击；イオブレイク；まれにハイテンション；ダメトラ攻击

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1910	330	600	900	500	305
究极	2172	396	740	1100	600	386

暗黒皇帝ガナサダイ

阶位	系统	体型
530	ゾンビ系	G

获得方法： 异国怪兽大师；ギュメイ将军×ゴレオン将军×ゲルニック将军×皇帝ガナサダイ（四体配合）

特性： ギガボディ、マホトラ攻击、AI 2~3回行动、いてつくはどう、いきなりスカラ、まれにマジックバリア、亡者の执念

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2110	735	550	500	800	1000
究极	2292	882	700	640	960	1240



暗黒の魔神

阶位	系统	体型
531	物质系	G

获得方法： 异国怪兽大师；バベルボブル×うごくせきぞう；バベルボブル×ゴールドマン；ヘルクラウド×うごくせきぞう；ヘルクラウド×ゴールドマン

可配合出的怪物： デュラハーン；スーパーキラーマシン；ギガデーモン

特性： ギガボディ、AI 2回行动、こうどう おそい、魔神攻击、くじけぬ心、きょうせんし、いきなり冥界の雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2920	330	720	1000	200	400
究极	3264	396	904	1240	240	520

エッググラ&チキーラ

阶位	系统	体型
534	？？？系	M

获得方法： 配信服务获得

特性： メガボディ、れんぞく[4回]、くじけぬ心、AI 2回行动、ヒャドブレイク、吹雪ブレスブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1590	460	800	500	1000	455
究极	1788	552	980	620	1200	566

エビルプリースト

阶位	系统	体型
501	悪魔系	M

获得方法： 异国怪兽大师；イブール×ほうらい大王；イブール×どぐう战士

可配合出的怪物： デスピサロ

特性： メガボディ；AI 1～2回行动；まれにまもりの雾；つねにマホカンタ；咒文会心出やすい；まれにマジックバリア

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1260	830	580	860	1100	1168
究极	1422	996	716	1052	1320	1422

オセアーノン

阶位	系统	体型
526	自然系	G

获得方法： よろこびの扉B5~B8F；さいはての扉B5~B8F

可配合出的怪物： プチアーノン×2×大王イカ×2（四体配合）

特性： ギガボディ；AI 2回行动；れんぞく[2回]；ヒャド系のコツ；ダメトラ攻击；亡者の执念；こうどう おそい

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2635	410	730	760	640	800
究极	2922	492	916	952	768	1000

おにこんぼう

阶位	系统	体型
486	魔兽系	S

获得方法： ボストロール×バズズ；ボストロール×リザードファッツ；ボストロール×ギガントヒルズ；孵化；とこやみの扉B1~B16F

可配合出的怪物： ドン・モグーラ；ムドー

特性： スタンダードボディ、こうどう おそい、ギガキラー、亡者の执念、ギャンブルカウンター

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1590	280	1000	1000	520	320
究极	1858	336	1200	1200	624	384

怪力军曹イボイノス

阶位	系统	体型
474	自然系	S

获得方法： バルバルー×ゴレオン将军

可配合出的怪物： 魔战士ホゲイラ

特性： スタンダードボディ、AI 1~2回行动、会心 出やすい、ときどきテンション、カウンター

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1572	336	744	411	411	405
究极	1837	404	893	494	494	486

カカロン

阶位	系统	体型
535	？？？系	M

获得方法： 配信服务获得

可配合出的怪物： 邪眼皇帝アウルート

特性： メガボディ、AI 2回行动、みかわしアップ、れんぞく[5回]、ヒャドブレイク、吹雪ブレスブレイク



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1745	445	733	566	666	586
究极	1974	534	900	700	800	724

ガマデウス

阶位	系统	体型
499	魔兽系	S

获得方法： ギガミュータント×ほうらい大王；ギガミュータント×大王イカ；ギガミュータント×ぬしさま；孵化

可配合出的怪物： バラモス；ムドー

特性： スタンダードボディ、ぼやき、どく攻击、ヒャドブレイク、自动MP回复

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1460	640	880	680	640	800
究极	1702	768	1056	816	768	960

カンダタおやぶん

阶位	系统	体型
533	？？？系	S

获得方法： 击败邂逅通信乱入的谜之盗贼团；孵化

可配合出的怪物： ドーク；ガルマッゾ

特性： スタンダードボディ；AI 1～2回行动；プレッシャー；ぼやき；ドルマ系のコツ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1290	370	820	620	760	440
究极	1498	444	984	744	912	528

カンダタワイフ

阶位	系统	体型
532	？？？系	M

获得方法： 击败邂逅通信乱入的谜之盗贼团；孵化

可配合出的怪物： ドーク；ガルマッゾ

特性： メガボディ；AI 2回行动；れんぞく [2回]；ギャンブルカウンター；ラブリー；ひん死で会心

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1690	430	760	600	700	665
究极	1908	516	932	740	840	818

ギガントドラゴン

阶位	系统	体型
480	ドラゴン系	S

获得方法： とこやみの扉B9~B28F；孵化；ギガントヒルズ×バズズ；ギガントヒルズ×アトラス；ギガントヒルズ×ベリアル

可配合出的怪物： ロック鸟；はくりゅうおう；ギガデーモン

特性： スタンダードボディ；会心出やすい プレッシャー；まれにまもりの雾；ベタン系のコツ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1580	280	900	1000	540	520
究极	1846	336	1080	1200	648	624

キャプテン・クロウ

阶位	系统	体型
523	ゾンビ系	S

获得方法： うらみの扉B14将其打倒

可配合出的怪物： ドルマゲス；魔王ジェイム

特性： スタンダードボディ、テンションアップ、おうえん、いてつくはどう、ひん死で会心

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1500	520	860	840	760	400
究极	1750	624	1032	1008	912	480

キラーマシン2

阶位	系统	体型
477	物质系	S

获得方法： キラーマシン×2×ゴールデンゴーレム×2（四体配合）；孵化；异国怪兽大师

可配合出的怪物： スライダークロボ；スーパーキラーマシン；サージタウス

特性： スタンダードボディ；AI 2回行动；れんぞく [3回]；マインドブレイク；デイン系のコツ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1000	350	750	670	790	400
究极	1150	420	900	804	948	480

キラーマシン3

阶位	系统	体型
508	物质系	G



获得方法： 连战模式100战胜利

可配合出的怪物： キラーマジンガ

特性： ギガボディ；AI 2～3回行动；つねにマホカンタ；たいでんたいしつ；タメキテボディ；スタンダードキラー；最后のあがき

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1482	470	650	1200	1050	405
究极	1598	564	820	1480	1260	526

キラーマジンガ

阶位	系统	体型
528	物质系	

获得方法： ドラゴンマシン×キラーマシン3

可配合出的怪物： サージタウス

特性： スタンダードボディ、AI 1～2回行动、れんぞく [3回]、つねにマホカンタ、ときどきバイキルト

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1350	250	800	900	700	200
究极	1178	300	960	1080	840	240

キングモーモン

阶位	系统	体型
511	魔兽系	M

获得方法： 异国怪兽大师；ピンクモーモン×マポレーナ×ティコ×ククリ

可配合出的怪物： トロデ

特性： メガボディ、AI 2回行动、れんぞく [2回]、星のまもり、まれにまもりの雾、光のはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1440	810	500	700	1000	1105
究极	1608	972	620	860	1200	1346

キングレオ

阶位	系统	体型
482	魔兽西	M

获得方法： モヒカント×バッファロン；モヒカント×ユニコーン；パオーム×パオーム

可配合出的怪物： 皇帝ガナサダイ；ローズバトラー

特性： メガボディ、AI 1～2回行动、れんぞく [3回]、ヒャドブレイク、メラ系のコツ、タメキテボディ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1978	534	733	855	600	971
究极	2254	641	900	1046	720	1186

クシャラミ

阶位	系统	体型
536	？？？系	M

获得方法： 配信服务获得

可配合出的怪物： 魔剑神レパルド

特性： メガボディ、AI 2回行动、みかわしアップ、れんぞく [4回]、メラブレイク、炎ブレスブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1645	334	677	366	933	875
究极	1854	401	833	460	1120	1070

グランスライム

阶位	系统	体型
524	スライム系	M

获得方法： 异国怪兽大师；スライムベホマズン×2×メタルカイザー×2；孵化

可配合出的怪物： 长老ピピット；ゴールデンスライム

特性： メガボディ；AI 1～2回行动；いてつくはどう；まれにハイテンション；デイン系のコツ；いあつ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1750	810	740	1000	724	1200
究极	1980	972	908	1220	869	1460

コアトル

阶位	系统	体型
498	ドラゴン系	M

获得方法： 异国怪兽大师；黑龙丸×デスソシスト；黑龙丸×デスソシスト；黑龙丸×マリンデュエル

可配合出的怪物： ドラゴンマシン；りゅうおう

特性： メガボディ、AI 1～2回行动、イオ系のコツ、ギャンブルカウンター、魔神攻击、ギロギロ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1940	450	860	680	960	408
究极	2208	540	1052	836	1152	510



ゴ-ルデンゴ-レム

阶位	系统	体型
487	物质系	S

获得方法： 异国怪兽大师；ようがんまじん×ひょうがまじん×ゴーレム×ゴールドマン（四体配合）；ようがんまじん×2×ひょうがまじん×2（四体配合）；孵化

可配合出的怪物： ベリアル；キラーマシン2；セルゲイナス；ゴールデンスライム

特性： スタンダードボディ、ゴールド 增、全ガードブレイク、メタルキラー、まれにマジックバリア

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1480	334	866	1044	666	622
究极	1731	401	1040	1253	800	747

ゴ-ルデンゴ-レム

阶位	系统	体型
529	スライム系	M

获得方法： 孵化；グランスライム×2×ゴールデンゴーレム×2；交纳150个ちいさいなメダル

可配合出的怪物： ゴールドマン；スラキャンサー；ダイヤモンドスライム

特性： メガボディ、AI 1~2回行动、メタルボディ、れんぞく [3回]、にげあし、亡者の执念

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	232	1000	679	1600	2000	1200
究极	178	1160	815	1880	2360	1400

さそりア-マ-

阶位	系统	体型
506	自然系	M

获得方法： とこやみの扉；异国怪兽大师；孵化；サンダーバード×ピサロナイト；サンダーバード×デュラハーン；サンダーバード×ホーンビートル

可配合出的怪物： メタルスコーピオン

特性： メガボディ、AI 1~2回行动、れんぞく [2回]、ライトメタルボディ、ときどきテンション、ときどき白い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	995	500	860	1000	600	558
究极	1134	600	1052	1220	720	690



シド-

阶位	系统	体型
521	？？？系	M

获得方法： ハーゴン×オセアーノン；ハーゴン×魔王の使い；ハーゴン×がいこつけんし

可配合出的怪物： ジニノダーク；大魔王ゾーマ

特性： メガボディ、AI 2回行动、れんぞく [4回]、回复のコツ、いてつくはどう-、咒文会心 出やすい

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1700	700	680	670	420	1005
究极	1920	840	836	824	504	1226

死神の骑士

阶位	系统	体型
495	恶魔系	M

获得方法： 异国怪兽大师；ピサロナイト×2

可配合出的怪物： 魔王デスタムーア

特性： メガボディ、AI 1~2回行动、れんぞく [2回]、ときどきシャッフル、くじけぬ心、ギラブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2000	430	815	970	680	548
究极	2280	516	998	1184	816	678

邪眼皇帝アウル-ト

阶位	系统	体型
475	恶魔系	S

获得方法： カカロン×ゲルニック将军

可配合出的怪物： 魔战士アルゴ

特性： スタンダードボディ、AI 1~2回行动、いきなりインテ、咒文会心 出やすい、つねにマホカンタ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1270	490	444	448	922	1000
究极	1106	588	533	538	1107	1200

スライダ-クロボ

阶位	系统	体型
479	スライム系	G

获得方法： 异国怪兽大师；キラーマシン2×スライダーガール×スライダーヒーロー×死神スライダーク（四体配合）；连战模式50胜，此后每10胜一定几率获得；孵化

可配合出的怪物： はぐれメタルキング；メタルスター

特性： ギガボディ、AI 2~3回行动、れんぞく [2回]、ビリビリボディ、カウンター、魔神攻击、いきなり冥界の雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1940	415	650	900	1000	1000
究极	2088	498	820	1120	1200	1240

スライムマデュラ

阶位	系统	体型
504	スライム系	M

获得方法： 孵化；もりもりベス×2×メタルキング×2

可配合出的怪物： ガルマッゾ；ダイヤモンドスライム

特性： メガボディ、AI 2回行动、メタルボディ、れんぞく [3回]、にげあし、こうどうおそい

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	209	735	520	1600	1700	1100
究极	250	842	624	1880	2000	1280

スラキャンサ-

阶位	系统	体型
525	スライム系	G

获得方法： 孵化；もりもりベス×2×メタルキング×2

可配合出的怪物： ガルマッゾ；ダイヤモンドスライム

特性： メガボディ、AI 2回行动、メタルボディ、れんぞく [3回]、にげあし、こうどうおそい

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2990	290	700	800	200	400
究极	3348	348	880	1000	240	520

スラ忍ゴ-ルド

阶位	系统	体型
497	スライム系	M

获得方法： スラ忍パープル×スラ忍レッド；スラ忍パープル×スラ忍グリーン；スラ忍パープル×スラ忍ブルー；スラ忍パープル×スラ忍オレンジ

特性： メガボディ、つねにアタックカンタ、会心 出やすい、ひん死で 会心、いきなりバイキルト、亡者の执念

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1369	500	861	511	1250	511
究极	1567	600	1054	634	1500	634

スラ忍シルバー

阶位	系统	体型
490	スライム系	M

获得方法：スラ忍パープル×スラ忍イエロー；スラ忍パープル×スラ忍ブラウン；スラ忍パープル×スラ忍ブラック；スラ忍パープル×スラ忍ピンク

特性：メガボディ、れんぞく［4回］、つねにマホカンタ、咒文会心 出やすい、ひん死で咒文会心、亡者の执念

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1692	936	511	1162	580	1200
究极	1940	1124	634	1415	696	1460

セルゲイナス

阶位	系统	体型
491	ドラゴン系	M

获得方法：ゴールデンゴーレム×ブラックドラゴン；ゴールデンゴーレム×ヘラクレイザー

可配合出的怪物：やまたのおろち

特性：メガボディ、AI 1～2回行动、こうどう はやい、魔神攻击、きょうせんし、ねがえり

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1630	610	650	1000	1200	1108
究极	1836	732	800	1220	1440	1350

ダ-ククリスタル

阶位	系统	体型
483	物质系	M

获得方法：メカバーン×大王イカ；メカバーン×マリンデュエル；メカバーン×ロック鳥

可配合出的怪物：スーパーキラーマシン

特性：メガボディ、AI 1～2回行动、れんぞく［2回］、ギャンブルカウンター、ときどきテンション、いきなり黑い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1953	467	883	1100	611	571
究极	2224	561	1080	1340	734	706

タイタニス

阶位	系统	体型
509	恶魔系	M

获得方法：メカバーン×大王イカ；メカバーン×マリンデュエル；メカバーン×ロック鳥

可配合出的怪物：スーパーキラーマシン

特性：メガボディ、AI 1～2回行动、れんぞく［2回］、ギャンブルカウンター、ときどきテンション、いきなり黑い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1740	835	540	440	430	1200
究极	1968	1002	668	548	516	1460

デスマシーン

阶位	系统	体型
494	物质系	M

获得方法：异国怪兽大师；ピサロナイト×あくまの骑士；ボストロール×2×こうてつまじん×2

可配合出的怪物：ドラゴンマシン

特性：メガボディ、AI 1～2回行动、れんぞく［2回］、会心 出やすい、タメキテボディ、ライトメタルボディ



能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2000	520	880	1000	600	458
究极	1140	624	1076	1220	720	570

ドーク

阶位	系统	体型
518	？？？系	S

获得方法：孵化

可配合出的怪物：アクバー×ムドー；アクバー×カンダタワイフ；アクバー×カンダタおやぶん；アクバー×バルザック

特性：トロデ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1620	460	700	700	580	800
究极	1894	552	840	840	696	960

ドメディ

阶位	系统	体型
538	？？？系	M

获得方法：配信服务获得

可配合出的怪物：名をうばわれし王

特性：メガボディ、AI 2回行动、みかわしアップ、イオブレイク、ベタンブレイク、ときどきスカラ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1745	555	366	700	733	942
究极	1974	666	460	860	880	1151

ドラゴンマシン

阶位	系统	体型
500	物质系	M

获得方法：异国怪兽大师；コアトル×デスマシーン

可配合出的怪物：キラーマジンガ

特性：メガボディ、AI 1～2回行动、会心 出やすい、メタルキラー、ときどきバイキルト、最後のあがき

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1850	430	800	1000	1000	508
究极	2100	516	980	1220	1200	630

ドルマゲス

阶位	系统	体型
527	？？？系	S

获得方法：异国怪兽大师；配信服务获得；はくりゅうおう×フォロボス；はくりゅうおう×フォロボシータ；はくりゅうおう×キャプテン・クロウ

可配合出的怪物：レオパルド

特性：スタンダードボディ、れんぞく［2回］、テンションアップ、カウンター、ドルマ系のコツ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1380	580	800	860	720	1000
究极	1606	696	960	1032	864	1200

名をうばわれし王

阶位	系统	体型
502	ゾンビ系	M

获得方法：异国怪兽大师；孵化；ドメディ×皇帝ガナサダイ；黑骑士レオコーン×妖女イシュダル

可配合出的怪物：魔战士メイザー

特性：メガボディ、AI 1～3回行动、ギラ系のコツ、かしこさギャンブル、MPギャンブル、ときどき白い雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1600	760	570	570	700	1105
究极	1800	912	704	704	840	1346

にじくじゃく

阶位	系统	体型
493	魔兽系	S

获得方法：孵化；ガルーダ×ティコ；ガルーダ×ククリ；ガルーダ×长老ピピット；ひくいどり×2×ホークブリザード×2

可配合出的怪物：神龙

特性：スタンダードボディ、テンションアップ、こうどう はやい、光のはどう、ときどきインテ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1510	640	840	640	740	520
究极	1762	768	1008	768	888	624



ぬしさま

阶位	系统	体型
473	自然系	G

获得方法：たくらみの扉B5~B8F；ぜつかいの扉B1~B7F；孵化；海龙×タイラントワーム；龙×ウイングタイガー

可配合出的怪物：ガマデウス；タイタニス

特性：ギガボディ、AI 2~3回行动、マホキテボディ、アンチみかわしアップ、ときどきバイキルト、封じブレイク、いてつくはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2234	403	620	766	555	920
究极	2441	484	784	960	666	1144



ハーゴン

阶位	系统	体型
515	？？？系	S

获得方法：异国怪兽大师；孵化；デュラン×スカルスパイダー；デュラン×ワイトキング

可配合出的怪物：大魔王の左手、シドー

特性：スタンダードボディ、AI 1~2回行动、れんぞく[4回]、メラ系のコツ、炎ブレスブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1560	600	620	760	600	960
究极	1822	720	744	912	720	1152

はくりゅうおう

阶位	系统	体型
505	ドラゴン系	M

获得方法：异国怪兽大师；孵化；メカバーン×ギガントドラゴン；メカバーン×バラモスゾンビ

可配合出的怪物：ドルマゲス；ギガデーモン；龙王

特性：メガボディ、AI 1~2回行动、テンションアップ、炎ブレスブレイク、ねがえり、光のはどう

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1850	610	880	1000	640	888
究极	2100	732	1076	1220	768	1086

バベルボブル

阶位	系统	体型
512	物质系	S

获得方法：异国怪兽大师；孵化；バル×ベル×ボル×ブル（四体配合）

特性：スタンダードボディ、イオ系のコツ、ビリビリボディ、パラメータブレイク、最後のあがき

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1455	560	970	1000	500	680
究极	1696	672	1164	1200	600	816

バラモス

阶位	系统	体型
516	？？？系	S

获得方法：异国怪兽大师；孵化；配信服务获得；デンタザウルス×ガマデウス；デンタザウルス×オセアーノン

可配合出的怪物：バラモスゾンビ；魔王ミルドラース

特性：スタンダードボディ、AI 1~2回行动、れんぞく[4回]、メラ系のコツ、炎ブレスブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1340	630	520	560	580	1000
究极	1558	756	624	672	696	1200

バラモンスゾンビ

阶位	系统	体型
496	ゾンビ系	G

获得方法：とこやみの扉B9~B12F；ふういんの扉B1~B27F；异国怪兽大师

可配合出的怪物：バラモス×ゾンビ系怪兽

特性：ギガボディ、AI 1~3回行动、れんぞく[2回]、ギャンブルカウンター、ギロギロ、マヒ攻击、ときどき冥界の雾

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2750	610	720	550	600	450
究极	3060	732	904	700	720	580

バルザック

阶位	系统	体型
507	魔兽系	M

获得方法：异国怪兽大师；ギガンテス×ベリアル；ギガンテス×アルゴングレート；ギガンテス×ギガントヒルズ

可配合出的怪物：ドーク

特性：メガボディ、AI 1~3回行动、れんぞく[2回]、スタンダードキラー、ギャンブルカウンター、いきなりテンション

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1760	530	800	700	440	625
究极	1992	636	980	860	528	770

バルバルー

阶位	系统	体型
537	？？？系	M

获得方法：配信服务获得

可配合出的怪物：怪力军曹イボイノス

特性：メガボディ、AI 2回行动、みかわしアップ、れんぞく[2回]、バギブレイク、ドルマブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1845	333	744	566	622	364
究极	2094	400	913	700	747	457

フォロボシータ

阶位	系统	体型
520	恶魔系	G

获得方法：配信服务获得

可配合出的怪物：ドルマゲス；魔王オルゴ・デミーラ

特性：ギガボディ、AI 2回行动、ラブリー、ヒャドブレイク、いてつくはどう、プレッシャー、いきなりテンション

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2700	360	740	450	780	600
究极	3000	432	928	580	936	760

フォロボス

阶位	系统	体型
522	？？？系	S

获得方法：异国怪兽大师；配信服务获得；ライオネック×タウラス；ライオネック×カプリゴン；ロック鸟×タウラス；ロック鸟×カプリゴン

可配合出的怪物：ドルマゲス；魔王オルゴ・デミーラ

特性：スタンダードボディ、AI 2回行动、咒文会心出やすい、たいでんたいしつ、バギブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1240	220	760	520	450	380
究极	1438	264	912	624	540	456

ブラックドラゴン

阶位	系统	体型
472	ドラゴン系	S

获得方法：とこやみの扉B17~B28F；异国怪兽大师；孵化；グレイトドラゴン×死神きぞく；グレイトドラゴン×ゲモン

可配合出的怪物：ロック鸟；セルゲイナス

特性：スタンダードボディ、ドルマ系のコツ、ギロギロ、ギラブレイク、ときどきバイキルト

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1600	360	800	720	660	600
究极	1870	432	960	864	792	720

ヘルバトラー

阶位	系统	体型
513	恶魔系	S

获得方法： 异国怪兽大师；アンクルホーン×オーシャンクロー；アンクルホーン×2；アンクルホーン×ドラゴンコープス

可配合出的怪物： カプリゴン；デスピサロ

特性： スタンダードボディ、イオブレイク、ひん死で咒文会心、吹雪ブレスブレイク、いきなりインテ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1595	468	844	588	555	766
究极	1864	562	1013	706	666	920

ホーンビートル

阶位	系统	体型
492	自然系	M

获得方法： ヘラクレイザー×シールドオーガ；ヘラクレイザー×うごくせきぞう；ヘラクレイザー×スライムジェネラル；ヘラクレイザー×4（四体配合）

可配合出的怪物： さそりアーマー

特性： メガボディ、AI 1～2回行动、ライトメタルボディ、ときどきスカラ、いきなり赤い霧、イオブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	990	470	810	1200	610	508
究极	1128	564	992	1460	732	630

魔王デスタムーア

阶位	系统	体型
519	？？？系	G

获得方法： デスタムーア×シールドオーガ；デスタムーア×タイムマスター；デスタムーア×死神の騎士

可配合出的怪物： 大魔王デスタムーア

特性： ギガボディ、AI 2回行动、れんぞく［3回］、タメトラ攻击、封じブレイク、いてつくはどう、くじけぬ心

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2375	390	730	650	1200	850
究极	2610	468	916	820	1440	1060

魔剑神レパルド

阶位	系统	体型
476	魔兽系	S

获得方法： クシャラミ×ギュメイ将军

可配合出的怪物： 魔战士ヴェーラ

特性： スタンダードボディ、AI 1～2回行动、ひん死で会心、亡者の执念、デイン系のコツ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1139	458	888	444	1000	516
究极	1317	550	1066	533	1200	620

ムドー

阶位	系统	体型
517	？？？系	S

获得方法： 孵化；配信服务获得；ブオーン×おにこんぼう；ブオーン×ガマデウス

可配合出的怪物： ドーク；ガルマッゾ

特性： スタンダードボディ、ヒャド系のコツ、吹雪ブレスブレイク、ねむりブレイク、AI 2～3回行动

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1480	520	640	720	800	900
究极	1173	390	480	540	600	720

やまたのおろち

阶位	系统	体型
484	ドラゴン系	G

获得方法： 异国怪兽大师；さいはての扉B18F将其击倒；孵化；

可配合出的怪物： トライワインダー×2×セルゲイナス×2（四体配合）

特性： ギガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［4回］、炎ブレスブレイク、まれにハイテンション、メラブレイク、タメキテボディ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2850	290	720	520	540	520
究极	3180	348	904	664	648	664

勇车スラリンガル

阶位	系统	体型
471	スライム系	G

获得方法： 配信服务获得

可配合出的怪物： スラ・ブラスター；はぐれメタルキング

特性： ギガボディ、AI 2回行动、ライトメタルボディ、ギガキラー、こうどう おそい、マホキテボディ、タメキテボディ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1378	250	730	1000	440	940
究极	1533	300	916	1240	528	808

ゆうれい船

阶位	系统	体型
510	ゾンビ系	G

获得方法： 配信服务获得

可配合出的怪物： 海王神

特性： ギガボディ、AI 2回行动、みかわしアップ、れんぞく［4回］、つねにマホカンタ、いきなり冥界の雾、亡者の执念

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1688	750	300	800	650	1000
究极	1875	900	400	1000	780	1240

りゅうおう

阶位	系统	体型
514	ドラゴン系	S

获得方法： 异国怪兽大师；配信服务获得；王の使い×グレイトドラゴン；魔王の使い×コアトル

可配合出的怪物： 大魔王の右手；龙王

特性： スタンダードボディ、ギロギロ、封じブレイク、ひん死で咒文会心、ギラブレイク

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1450	620	720	700	760	920
究极	1690	744	864	840	912	1104

レティス

阶位	系统	体型
481	自然系	G

获得方法： ほろびの扉B5～B8F；らいうんの扉B1～B7F

可配合出的怪物： ロック鸟；神鸟レティス

特性： ギガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［2回］、デイン系のコツ、ジャミングブレイク、封じブレイク、星のまもり

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	2275	469	694	933	1111	1138
究极	2490	563	873	1160	1334	1406

ローズバトラー

阶位	系统	体型
485	自然系	M

获得方法： 异国怪兽大师；孵化；マンイーター×キングレオ；マンイーター×トロルボンバー

可配合出的怪物： スカルスパイダー

特性： メガボディ、AI 1～3回行动、れんぞく［2回］、どくどくボディ、くじけぬ心、タメキテボディ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1844	469	622	811	311	853
究极	2093	563	767	994	374	1044

ワイトキング

阶位	系统	体型
489	ゾンビ系	S

获得方法： 异国怪兽大师；孵化；なげきのぼうれい×キングスライム；なげきのぼうれい×バブルキング；デスソシスト×キングスライム；デスソシスト×バブルキング

可配合出的怪物： ハーゴン；大魔王ゾーマ

特性： スタンダードボディ、自动MP回复、バギブレイク、メラ系のコツ、ときどきインテ

能力上限

	HP	MP	攻击力	防御力	すばやさ	かしこさ
通常	1440	980	200	940	960	1000
究极	1678	1176	240	1128	11552	1200



A Rank怪获得方法

*排列按阶位顺序。

アンドレアル

阶位	系统	体型
376	ドラゴン系	S

获得方法：ねむりの扉；异国怪兽大师；スマイルリザード×ダークナイト；アルゴングレート×2×リザードファッツ×2（四体配合）

可配合出的怪物：グレイトドラゴン；ドラゴンコープス；メカバーン；バズズ；イブール；デスピサロ

スライムファミリー

阶位	系统	体型
375	スライム系	G

获得方法：配信服务获得

とうだいタイガー

阶位	系统	体型
378	魔兽系	S

获得方法：うらみの扉；とらおとこ×いどまじん

ブオーン

阶位	系统	体型
379	魔兽系	G

获得方法：ちからの扉；ブオーン×2；异国怪兽大师

可配合出的怪物：トロルボンバー；ムドー

マンイーター

阶位	系统	体型
377	自然系	S

获得方法：きぼうの扉；异国怪兽大师；ひとくいそう×2

可配合出的怪物：ローズバトラー

トラップボックス

阶位	系统	体型
380	物质系	S

获得方法：异国怪兽大师；ミミック×2×ひとくい箱×2；ミミック×2×メタルドラゴン×2（四体配合）；孵化

可配合出的怪物：シールドオーガ；サージタウス

ウィングデビル

阶位	系统	体型
381	恶魔系	S

获得方法：さいはての扉；ランプの魔王×ブリザードマン；ゴールドマン×ヘルビースト

可配合出的怪物：魔王の使い

トロルボンバー

阶位	系统	体型
382	恶魔系	M

获得方法：异国怪兽大师；ボストロール×ブオーン

可配合出的怪物：ローズバトラー

ギガミュータント

阶位	系统	体型
383	ゾンビ系	S

获得方法：ぜっかいの扉；フラワーゾンビ×ランプの魔王；ガマキャノン×2

可配合出的怪物：大王イカ；ガマデウス

バブルキング

阶位	系统	体型
384	スライム系	S

获得方法：さいはての扉等；异国怪兽大师；スライムベホマズン×デスゴーゴン；バブルスライム×2×キングスライム×2（四体配合）



可配合出的怪物：ワイトキング

ずしおうまる

阶位	系统	体型
385	ドラゴン系	S

获得方法：孵化；异国怪兽大师；あくまの骑士×シュプリンガー；あくまの骑士×ドラゴンライダー；あくまの骑士×ギガントヒルズ；あくまの骑士×デンタザウルス；ほむらの扉

可配合出的怪物：モヒカント；グレイトドラゴン

バッファロン

阶位	系统	体型
386	魔兽系	S

获得方法：さいはての扉；ダークホーン×4（四体配合）；とうだいタイガー×マンイーター

可配合出的怪物：ゴンズ；アンクルホーン；タウラス；キングレオ

シールドオーガ

阶位	系统	体型
387	物质系	S

获得方法：孵化；メガボーグ×トラップボックス；メガボーグ×キラーマシン；メガボーグ×プロトキラー

可配合出的怪物：ホーンビートル；魔王デスタムーア

魔王の使い

阶位	系统	体型
388	恶魔系	S

获得方法：さそいの扉；かがみの扉（BOSS）；トロルボンバー×とうだいタイガー；プチット族×ウィングデビル

可配合出的怪物：りゅうおう；シドー

デッドマスカー

阶位	系统	体型
389	ゾンビ系	M

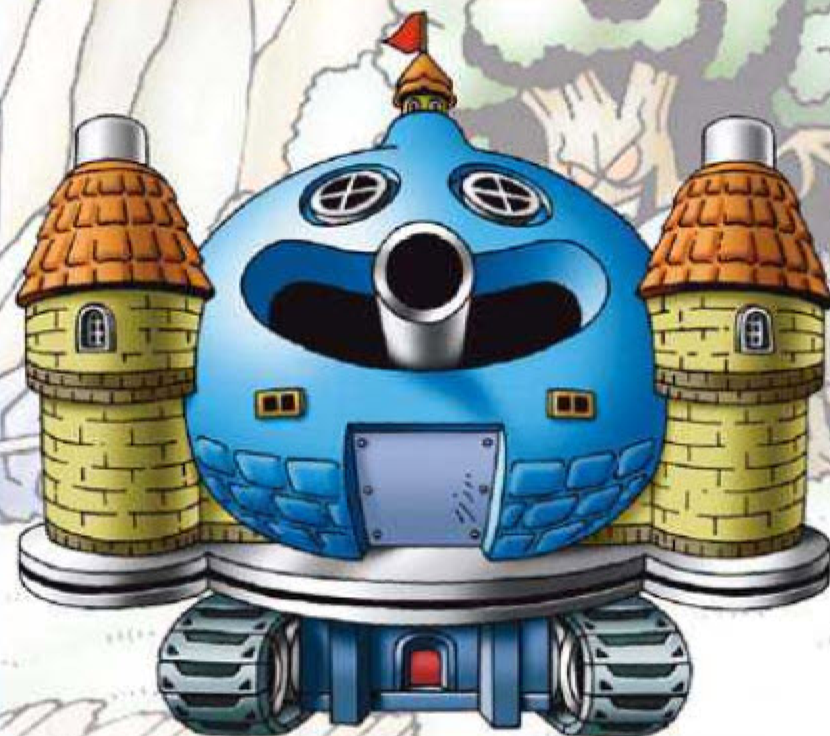
获得方法：きぼうの扉；ギガミュータント×ウィングデビル

可配合出的怪物：大魔王の左手；大魔王の右手

スライダーキッズ

阶位	系统	体型
390	スライム系	S

获得方法：邂逅战斗30胜奖励



ワニバーン

阶位	系统	体型
391	ドラゴン系	S

获得方法： グランドシャーク×シャークマジュ

可配合出的怪物： オーシャンクロー；ガルーダ；大王イカ

ウパソルジャー

阶位	系统	体型
392	自然系	S

获得方法： ぜっかいの扉；异国怪兽大师；バッファロン×バブルキング

可配合出的怪物： ライオネック

グレンデル

阶位	系统	体型
393	魔兽系	S

获得方法： とこやみの扉；异国怪兽大师；バッファロン×バブルキング

可配合出的怪物： ゴンズ

キマイラロード

阶位	系统	体型
394	魔兽系	M

获得方法： ほむらの扉；とこやみの扉；メッサーラ×デスゴーゴン

可配合出的怪物： グレイトドラゴン

ボル

阶位	系统	体型
395	物质系	S

获得方法： さいはての扉；たくらみの扉；ブリザードマン×ギリメカラ

可配合出的怪物： ブル；バル；ベル；バベルボブル

ボル

阶位	系统	体型
396	物质系	S

获得方法： さいはての扉；自然系×バル；自然系×ベル；自然系×ボル

可配合出的怪物： バル；ベル；バベルボブル

バル

阶位	系统	体型
397	物质系	S

获得方法： だいちの扉；ぜっかいの扉；たくらみの扉；物质系×ブル；物质系×ベル；物质系×ボル

可配合出的怪物： ブル；ベル；バベルボブル

ベル

阶位	系统	体型
398	物质系	S

获得方法： とこやみの扉；魔兽系×バル；魔兽系×ブル；魔兽系×ボル

可配合出的怪物： ブル；バル；バベルボブル

ライオネック

阶位	系统	体型
399	恶魔系	S

获得方法： らいうんの扉；他国マスターからスカウト；シュプリンガー×ウパソルジャー

可配合出的怪物： フォロボス

皇帝ガナサダイ

阶位	系统	体型
400	ゾンビ系	M

获得方法： 异国怪兽大师；キングレオ×イプール

可配合出的怪物： 名をうばわれし王；暗黒皇帝ガナサダイ；エルギオス

ダークキング

阶位	系统	体型
401	スライム系	S

获得方法： バブルキング×ギガミュータント；ダークスライム×4

可配合出的怪物： メタルカイザー

黒龙丸

阶位	系统	体型
402	ドラゴン系	S

获得方法： アンドレアル×フラワーゾンビ

可配合出的怪物： イデアラゴン；コアトル

サンダーバード

阶位	系统	体型
403	自然系	M

获得方法： ウパソルジャー×ワニバーン；ひくいどり×ホークブリザード

可配合出的怪物： デスタムーア；さそりアーマー

ユニコーン

阶位	系统	体型
404	魔兽系	S

获得方法： グレンデル×デッドマスカー；ベホマスライム×2×グリズリー×2（四体配合）

可配合出的怪物： オルゴ・デミーラ；キングレオ



木马の骑士

阶位	系统	体型
405	物质系	S

获得方法： ボル×デッドマスカー；かまっち×2×ボーンナイト×2

可配合出的怪物： 死神きぞく

コスモファントム

阶位	系统	体型
406	恶魔系	S

获得方法： 魔王の使い×シールドオーガ；ダンビラムーチョ×ソードファントム

可配合出的怪物： オルゴ・デミーラ

がいこつけんし

阶位	系统	体型
407	ゾンビ系	S

获得方法： デッドマスカー×魔王の使い；しりょうのきし×2

可配合出的怪物： ミルドラース；シドー

イデアラゴン

阶位	系统	体型
408	ドラゴン系	M

获得方法： 黒龙丸×魔教师エルシオン

可配合出的怪物： ゲマ

ヘラクレイザー

阶位	系统	体型
409	自然系	S

获得方法： かぶとこぞう×メタルキング；かぶとこぞう×4

可配合出的怪物： セルゲイナス；ホーンビートル

マポレーナ

阶位	系统	体型
410	魔兽系	S

获得方法： 孵化

可配合出的怪物： キングモーモン

タイムマスター

阶位	系统	体型
411	恶魔系	S

获得方法： 孵化；异国怪兽大师；なぞのしんかん×2；なげきのぼうれい×2

可配合出的怪物： 魔王デスタムーア

セバスチャン

阶位	系统	体型
412	ゾンビ系	S

获得方法：4位魔剑士加入后，在星空斗技场与其对话即可

可配合出的怪物：魔战士サイフォン

カンダタ

阶位	系统	体型
413	？？？系	S

获得方法：邂逅通信乱入的谜之盗贼团战斗胜利

アサシンブロス

阶位	系统	体型
414	ドラゴン系	M

获得方法：孵化

可配合出的怪物：ダブルイーター

プチットガールズ

阶位	系统	体型
415	恶魔系	S

获得方法：异国怪兽大师；プチット族×ローズダンス；プチット族×じごくのマドンナ

可配合出的怪物：妖女イシュダル

ダブルイーター

阶位	系统	体型
416	恶魔系	S

获得方法：アサシンブロス×恶魔系

可配合出的怪物：アトラス

デスソシスト

阶位	系统	体型
417	ゾンビ系	M

获得方法：孵化；异国怪兽大师

可配合出的怪物：ワイトキング

メタルカイザー

阶位	系统	体型
418	スライム系	M

获得方法：孵化；异国怪兽大师；メタルライダー×2×スライムベホマズン×2（四体配合）；メタルライダー×2×ダークキング×2（四体配合）

可配合出的怪物：グランドシャーク；スライムジェネラル；グランスライム；メタルスコーピオン



オーシャンクロー

阶位	系统	体型
419	ドラゴン系	S

获得方法：ねむりの扉；ワニバーン×かぶとこぞう；ワニバーン×きりさきピエロ；ワニバーン×かくとうパンサー

可配合出的怪物：ピサロナイト；ヘルバトラー

モヒカント

阶位	系统	体型
420	魔兽系	S

获得方法：だいちの扉；孵化；ギリメカラ×ずしおうまる；ギリメカラ×キラーパンサー；ギリメカラ×スライムファング

可配合出的怪物：ゴレオン将军；キングレオ

グラコス

阶位	系统	体型
421	恶魔系	S

获得方法：异国怪兽大师；ベリアル×オクトセントリー；ベリアル×マーマン

可配合出的怪物：大王イカ；海王神

なげきのぼうれい

阶位	系统	体型
422	ゾンビ系	S

获得方法：异国怪兽大师；孵化；ナイトリッチ×病魔パンデルム；ナイトリッチ×じごくのメンドーサ；ナイトリッチ×黑骑士レオコーン；ナイトリッチ×フラワーゾンビ

可配合出的怪物：タイムマスター；デュラハーン；スカルスパイダー；イブール；ワイトキング

死神きぞく

阶位	系统	体型
423	ゾンビ系	S

获得方法：异国怪兽大师；ボーンナイト×2；木马の骑士×2

可配合出的怪物：ピサロナイト；デュラハーン；ジャミ；ブラックドラゴン

グレイトドラゴン

阶位	系统	体型
424	ドラゴン系	S

获得方法：ほむらの扉；异国怪兽大师；アンドレアル×ギリメカラ；アンドレアル×デンタザウルス；アンドレアル×ずしおうまる；アンドレアル×キマイラロード

可配合出的怪物：ドラゴンコープス；メカバーン；ベリアル；イブール；ブラックドラゴン；りゅうおう

ローズダンス

阶位	系统	体型
425	自然系	M

获得方法：异国怪兽大师；孵化

可配合出的怪物：プチットガールズ；妖女イシュダル

ゴンズ

阶位	系统	体型
426	魔兽系	M

获得方法：异国怪兽大师；グレンデル×2；バッファロン×シュプリンガー

可配合出的怪物：ゴレオン将军

うごくせきぞう

阶位	系统	体型
427	物质系	S

获得方法：ゴーレム×2；孵化

可配合出的怪物：ホーンビートル；暗黑の魔神

じごくのマドンナ

阶位	系统	体型
428	恶魔系	M

获得方法：异国怪兽大师；孵化

可配合出的怪物：プチットガールズ；妖女イシュダル

ドラゴンコープス

阶位	系统	体型
429	ゾンビ系	S

获得方法：病魔パンデルム×グレイトドラゴン；病魔パンデルム×アンドレアル

可配合出的怪物：アクバー



スライダーガール

阶位	系统	体型
430	スライム系	M

获得方法：邂逅通信战斗50胜奖励

可配合出的怪物：スライダークロボ

ガルーダ

阶位	系统	体型
431	自然系	S

获得方法：たくらみの扉；ヘルコンドル×ワニバーン

可配合出的怪物：カプリコン；アトラス；にじくじゃく

アンクルホーン

阶位	系统	体型
432	悪魔系	S

获得方法： バッファロン×ダークホーン；バッファロン×メッサーラ

可配合出的怪物： アトラス；タイタニス；ヘルバトラー

ほうらい大王

阶位	系统	体型
433	悪魔系	M

获得方法： 异国怪兽大师；孵化；ランプの魔王×なぞのしんかん；ランプの魔王×アークデーモン；ランプの魔王×ボストロール

可配合出的怪物： ガマデウス；エビルプリースト

ゲモン

阶位	系统	体型
434	悪魔系	M

获得方法： ジャミラス×バズズ；ジャミラス×アトラス；ジャミラス×ベリアル

可配合出的怪物： ブラックドラゴン

ナイトキング

阶位	系统	体型
435	ゾンビ系	

获得方法： ナイトリッチ×2

可配合出的怪物： デュラハーン；スカルスパイダー

妖女イシュダル

阶位	系统	体型
436	悪魔系	M

获得方法： 孵化；マンドラゴラ×プチットガールズ；マンドラゴラ×ローズダンス；マンドラゴラ×じごくのマドンナ

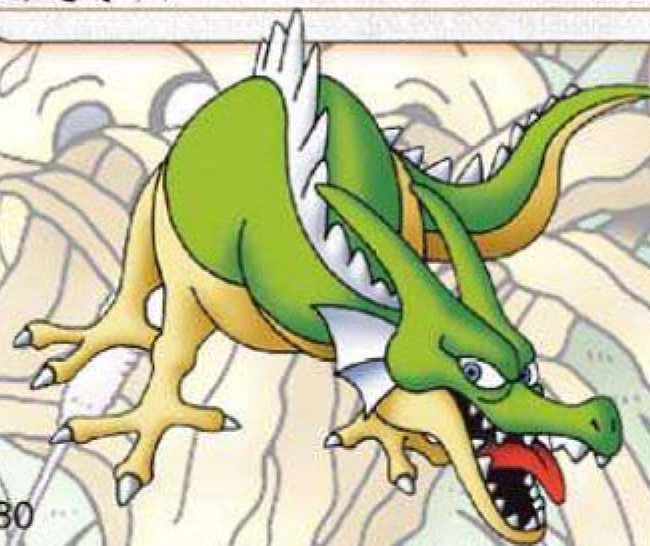
可配合出的怪物： 名をうばわれし王

ピサロナイト

阶位	系统	体型
437	ゾンビ系	

获得方法： ふういんの扉；キラーアーマー×死神きぞく；キラーアーマー×オーシャンクロー

可配合出的怪物： デスマシーン；死神の騎士；さそりアーマー



スライムジェネラル

阶位	系统	体型
438	スライム系	S

获得方法： 孵化；メタルカイザー×2

可配合出的怪物： アクバー；ホーンビートル

メカバーン

阶位	系统	体型
439	ドラゴン系	S

获得方法： きぼうの扉；メタルドラゴン×グレイトドラゴン；メタルドラゴン×アンドレアル

可配合出的怪物： ダーククリスタル；はくりゅうおう



ロック鸟

阶位	系统	体型
440	自然系	S

获得方法： とこやみの扉；孵化；交纳70枚ちいさなメダル奖励；レティス×ギガントドラゴン；カプリゴン×ギガントドラゴン；カプリゴン×ブラックドラゴン

可配合出的怪物： ダーククリスタル；フォロボス

ドン・モグーラ

阶位	系统	体型
441	魔兽系	S

获得方法： 异国怪兽大师；いたずらもぐら×2×おにこんぼう×2（四体配合）

可配合出的怪物： トロデ

デュラン

阶位	系统	体型
442	悪魔系	S

获得方法： 异国怪兽大师；炎の战士×ブリザードマン

可配合出的怪物： ハーゴン；ダークドレアム

ベリアル

阶位	系统	体型
443	悪魔系	S

获得方法： アークデーモン×グレイトドラゴン；アークデーモン×ゴールデンゴーレム；アークデーモン×4

可配合出的怪物： グラコス；ゲモン；ギガントドラゴン；バルザック

ヒヒュルデの使い

阶位	系统	体型
444	ゾンビ系	S

获得方法： ポンポコあにき×コングヘッド；ポンポコあにき×キラーエイプ

可配合出的怪物： 邪兽ヒヒュルデ

デュラハーン

阶位	系统	体型
445	ゾンビ系	S

获得方法： 孵化；异国怪兽大师；死神きぞく×ナイトキング；死神きぞく×暗黒の魔神；死神きぞく×なげきのぼうれい

可配合出的怪物： 大魔王ゾーマ

ジャミ

阶位	系统	体型
446	魔兽系	S

获得方法： 孵化；死神きぞく×シュプリンガー

可配合出的怪物： ゲルニック将军

マリンデュエル

阶位	系统	体型
447	悪魔系	M

获得方法： 异国怪兽大师；孵化

可配合出的怪物： ダーククリスタル

どぐう战士

阶位	系统	体型
448	物质系	M

获得方法： とこやみの扉；ミステリドール×4（四体配合）

可配合出的怪物： エビルプリースト

バズズ

阶位	系统	体型
449	悪魔系	

获得方法： 异国怪兽大师；シルバーデビル×スカルスパイダー；シルバーデビル×アンドレアル；シルバーデビル×4（四体配合）

可配合出的怪物： ゲモン；ギガントドラゴン；おにこんぼう

スカルスパイダー

阶位	系统	体型
450	ゾンビ系	M

获得方法： タイラントワーム×ローズバトラー；タイラントワーム×ナイトキング；タイラントワーム×なげきのぼうれい

可配合出的怪物： バズズ；ハーゴン



メタルキング

阶位	系统	体型
451	スライム系	S

获得方法：きぼうの扉；はぐれメタル×4

可配合出的怪物：ヘラクレイザー；スライムマデュラ；メタルスコーピオン；はぐれメタルキング；メタルスター

イブール

阶位	系统	体型
452	ドラゴン系	S

获得方法：なげきのぼうれい×グレイトドラゴン；なげきのぼうれい×アンドレアル

可配合出的怪物：皇帝ガナサダイ；エビルプリースト

タウラス

阶位	系统	体型
453	魔兽系	M

获得方法：うらみの扉；バッファロン×ギガンテス

可配合出的怪物：フォロボス；ジェノダーク

カプリゴン

阶位	系统	体型
454	ゾンビ系	S

获得方法：らいうんの扉；ヘルバトラー×ガルーダ

可配合出的怪物：ロック鸟；フォロボス

ゲマ

阶位	系统	体型
455	ゾンビ系	S

获得方法：イデアラゴン×シュプリンガー；配信服务获得

可配合出的怪物：ギュメイ将军

ヘルクラウド

阶位	系统	体型
456	物质系	G

获得方法：配信服务获得

可配合出的怪物：暗黒の魔神

大王イカ

阶位	系统	体型
457	自然系	M

获得方法：ワニバーン×ギガミュータント；ワニバーン×グラコス

可配合出的怪物：ダーククリスタル；ガマデウス；オセアーノン

ゾーマズデビル

阶位	系统	体型
458	？？？系	S

获得方法：孵化

可配合出的怪物：大魔王ゾーマ

プチターク

阶位	系统	体型
459	？？？系	S

获得方法：异国怪兽大师；孵化

可配合出的怪物：エスターク

ミルドラース

阶位	系统	体型
460	？？？系	S

获得方法：黑龙丸×がいこつけんし

可配合出的怪物：大魔王の左手；魔王ミルドラース

デスタムーア

阶位	系统	体型
461	？？？系	S

获得方法：アクバー×サンダーバード

可配合出的怪物：魔王デスタムーア

オルゴ・デミーラ

阶位	系统	体型
462	？？？系	S

获得方法：コスモファントム×ユニコーン

可配合出的怪物：魔王オルゴ・デミーラ



スペディオ

阶位	系统	体型
463	？？？系	S

获得方法：孵化；神兽×A级别以下自然系

ガルハート

阶位	系统	体型
464	？？？系	S

获得方法：神兽×A级别以下恶魔系

グラブゾン

阶位	系统	体型
465	？？？系	S

获得方法：神兽×A级别以下物质系

ディアノーグ

阶位	系统	体型
466	？？？系	S

获得方法：神兽×A级别以下魔兽系

长老ピピット

阶位	系统	体型
467	？？？系	S

获得方法：グランスライム×ティコ；グランスライム×ククリ；かみさま×ティコ；かみさま×ククリ

可配合出的怪物：にじくじゃく

ゴレオン将军

阶位	系统	体型
468	自然系	S

获得方法：モヒカント×ゴンズ；异国怪兽大师

可配合出的怪物：怪力军曹イボイノス；暗黒皇帝ガナサダイ

ゲルニック将军

阶位	系统	体型
469	恶魔系	S

获得方法：ジャミラス×ジャミ；异国怪兽大师

可配合出的怪物：邪眼皇帝アウルート；暗黒皇帝ガナサダイ

ギュメイ将军

阶位	系统	体型
470	魔兽系	S

获得方法：异国怪兽大师；キラーパンサー×ゲマ

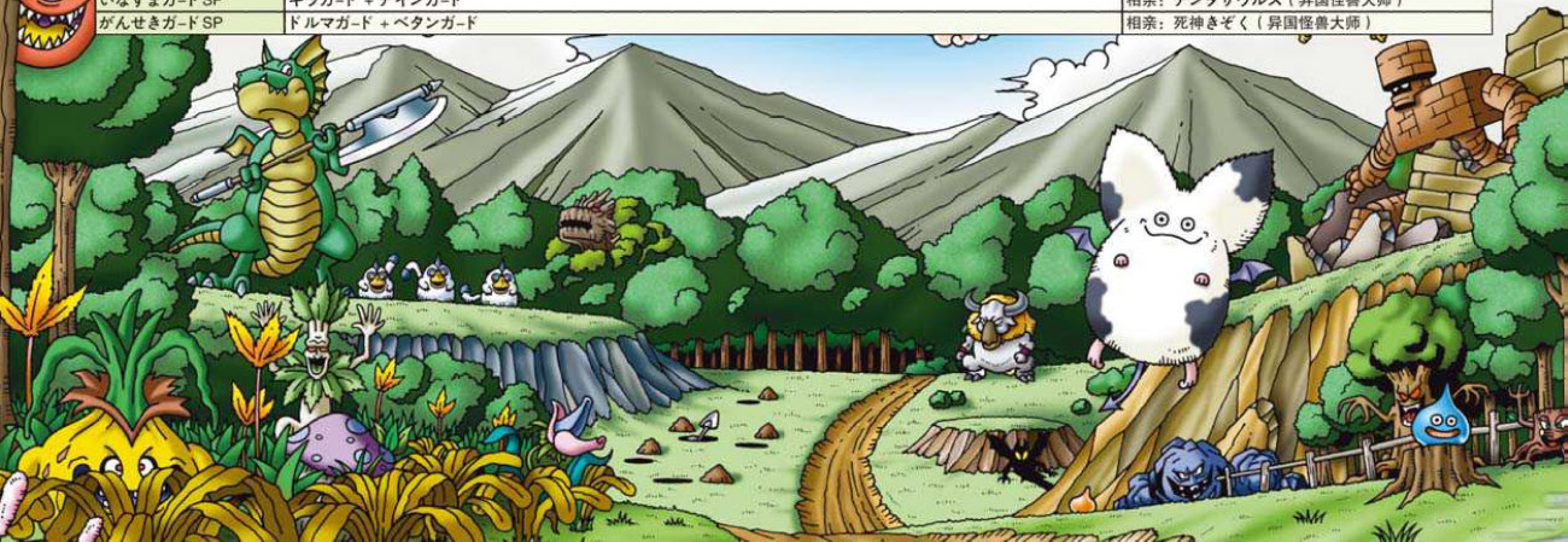
可配合出的怪物：魔剣神レパルド；暗黒皇帝ガナサダイ

怪兽特性效果详解

特性	效果
AI 1～2回行动	1~2次连续行动，玩家只能对第一次行动下达命令
AI 1～3回行动	1~3次连续行动，玩家只能对第一次行动下达命令
AI 2～3回行动	2~3次连续行动，玩家只能对第一次行动下达命令
AI 2回行动	连续2次行动，玩家只能对第一次行动下达命令
アイテム%アップ	战斗结束后物品获得率提升
アンチみかわしアップ	敌人拥有"みかわしアップ"这个特性时，能使这个特性无效化
アンラッキー	HP多的时候，运会降低
いあつ	战斗开始时发动"いあつ"的效果，能令对方无法行动
イオ系のコツ	使用イオ系特技时，伤害增加10%。消费的MP降低10%
イオブレイク	对手的イオ系耐性降低两个段位，イオ系无效的敌人没有效果
いきなり赤い霧	战斗开始时，一定概率发生赤雾，无法使用斩击
いきなりインテ	战斗开始时，一定几率对自己使用インテ
いきなり黒い霧	战斗开始时，一定概率发生黑雾，无法使用咒文攻击
いきなりシャッフル	战斗开始时，一定概率掉乱行动顺序
いきなり白い霧	战斗开始时，一定概率发生白雾，无法使用体技
いきなりスカラ	战斗开始时，一定概率对自己使用スカラ
いきなりテンション	战斗开始时，一定几率蓄力提升一个段位
いきなりバイキルト	战斗开始时一定几率使出バイキルト
いきなりピオラ	战斗开始时一定几率使出ピオラ
いきなり冥界の霧	战斗开始时，一定概率发生冥界之雾，回复行动会变成伤害
いきなりリバース	战斗开始时，一定概率发生翻转效果，行动顺序全部反过来
一族のほこり	跟同系统的怪兽组队时，连携的发生概率提升2倍
いてつくはどう	战斗开始时，一定几率发生冻结
ウトウト	战斗开始时，一定概率发生睡眠效果
HPギャンブル	战斗时，最大HP会发生+50%~-50%的变化
HPバブル	战斗中HP变成1.5倍，但攻击力和防御力变成1
MPギャンブル	战斗时，最大MP会发生+50%~-50%的变化
MPバブル	战斗中MP变成2倍但攻击力变成1
おうえん	战斗开始时，一定几率令我放全员蓄力等级达到5以上
オロオロ	轮到自己的回合时一定几率无法行动
会心かんぜんガード	敌人的会心一击或者会心咒文无效
会心出やすい	会心一击概率两倍
回復のコツ	使用回复或苏生的技能时，回复量增加10%，消耗的HP降低10%
カウンター	对直接攻击的对手进行反击，防御的时候无法发动
かしこさギャンブル	战斗时かしこさ会发生+50%~-50%的变化
ギガキラー	分别能对M和G体型的怪物造成1.25和1.5倍的伤害
ギガボディ	攻击会变成全体攻击，特技造成的伤害是1.5倍，成长值是原来的2倍
ギャンブルカウンター	对直接攻击的对手进行反击，威力是通常的2倍，防御的时候无法发动
ギャンブルボディ	对手造成的伤害无效化，给予任意一方伤害的25%
きょうせんし	敌人在混乱状态下，会用みなごろし攻击同队的成员
强者のよゆう	多次行动时有可能会什么都不做
ギラ系のコツ	ギラ系特技使用时伤害增加10%，消费MP降低10%
ギラブレイク	令对手的ギラ系耐性下降2段，ギラ系无效的敌人没有效果
ギロギロ	战斗开始时，令1个敌人无法行动
くじけぬ心	受到超过HP残量的攻击有可能剩下1HP
经验值増	战斗时获得的经验值増加
攻击力ギャンブル	战斗时攻击力会发生+50%~-50%的变化
こうどうおそい	战斗开始时行动顺序会变成最后
こうどうはやい	战斗开始时行动顺序会变成最先
こんらん攻击	能令受到攻击的对手陷入混乱（こんらん）
こんらんブレイク	令对手的混乱耐性下降2段位，对混乱无效的敌人无法使用
ゴールド増	战斗时获得的金钱奖励増加
最後のあがき	受到超过HP残量的攻击时，给予敌人全体这个伤害
ザキ攻击	令使出了通常攻击的对手战斗不能
ザキブレイク	令对手的ザキ系耐性下降2段位，对ザキ系无效的敌人没有效
自动HP回复	回合结束的时候恢复自己最大HP的10%
自动MP回复	回合结束的时候恢复自己最大MP的10%
自动MPダウン	战斗中MP缓缓下降
ジャミングブレイク	マヌーサ、マホトラ、ハック的耐性下降2段位
守备力ギャンブル	战斗时防御力会发生+50%~-50%的变化
咒文会心出やすい	出现咒文会心的几率为2倍
しょうひMP×2	MP消费2倍
しょうひMPせつやく	MP消费为原来的3/4
しょうひMP半分	消费MP减半
スカウト%アップ	战斗时使用スカウト攻击的时候，スカウト率上升
スカウト%アップ+	战斗时使用スカウト攻击的时候，スカウト率上升
スカウト%アップS	战斗时使用スカウト攻击的时候，スカウト率上升
スタンダードキラー	对拥有スタンダードボディ和スモールボディ的怪兽造成的伤害1.25倍
スタンダードボディ	S体型怪物的固有特性
すばやさギャンブル	战斗时すばやさ会发生+50%~-50%的变化
全ての武器装备	能够装备所有武器
スモールボディ	行动速度加快，更容易回避直接攻击
全ガードブレイク	对手全部特技的耐性下降，耐性无效系统的怪物无效
せんせいりつアップ	限制攻击的概率2倍
たいでんたいしつ	麻痹状态下，攻击自己的敌人一定几率也会麻痹
ダメージ増ボディ	受到的伤害随着回合的经过而増加
タメキチボディ	受到直接攻击时，能直接夺取攻击自己的对手的蓄力值给提升自己的蓄力值
タメトラ攻击	通常攻击时，抢夺敌人的蓄力值増加到自己身上
ちょうはつ	战斗中会令敌人全体的蓄力值提升
つねにアタックカンタ	总是使用アタックカンタ
つねにマホカンタ	总是使用マホカンタ
デイン系のコツ	デイン系特技使用时伤害増加10%，消费MP降低10%
デインブレイク	令对手的デイン系耐性下降2段，デイン系无效的敌人没有效果
てんしのきまぐれ	战斗不能时，回复一半HP复活
テンションアップ	战斗指令专用的"テンション"（蓄力）指令出现蓄力值提升了之后给对手造成的伤害提升
ときどき赤い霧	战斗开始时，一定概率发生赤雾，无法使用斩击
ときどきインテ	战斗开始时，一定几率对自己使用インテ
ときどき黒い霧	战斗开始时，一定概率发生黑雾，无法使用咒文攻击
ときどきシャッフル	战斗开始时，一定概率掉乱行动顺序
ときどき白い霧	战斗开始时，一定概率发生白雾，无法使用体技
ときどきスカラ	战斗开始时，一定概率对自己使用スカラ
ときどきテンション	战斗开始时，一定几率蓄力提升一个段位
ときどきバイキルト	战斗开始时一定几率使出バイキルト
ときどきピオラ	战斗开始时一定几率使出ピオラ
ときどき冥界の霧	战斗开始时，一定概率发生冥界之雾，回复行动会变成伤害
ときどきリバース	战斗开始时，一定概率发生翻转效果，行动顺序全部反过来
どく攻击	通常攻击能令对手中毒
どくどくボディ	受到直接攻击时，能令对手中毒
どくブレイク	令对手对手毒、猛毒（どく・もうどく）耐性下降2段，毒系无效的敌人没有效果
ドルマ系のコツ	ドルマ系特技使用时伤害増加10%，消费MP降低10%
ドルマブレイク	令对手对ドルマ系耐性下降2段，ドルマ系无效的敌人没有效果
パラメータブレイク	ダウン、ルカニ、ボミエ、フール耐性下降2段
ハードメタルボディ	受到所有攻击的伤害都会变成25%，但消费的MP为通常的2.5倍
バギ系のコツ	バギ系特技使用时伤害増加10%，消费MP降低10%
バギブレイク	令对手对バギ系耐性下降2段，バギ系无效的敌人没有效果
パニック	战斗开始时一定概率陷入混乱
光のはどう	各回合开始时，一定几率发动光のはどう的效果
ヒャド系のコツ	ヒャド系特技使用时伤害増加10%，消费MP降低10%
ヒャドブレイク	令对手对ヒャド系耐性下降2段，ヒャド系无效的敌人没有效果
ビリビリボディ	受到直接攻击的时候能令对手陷入麻痹状态
ひん死で会心	HP1/4一下时，会心一击几率为16倍
ひん死で咒文会心	HP1/4一下时，咒文会心一击几率为16倍
封じブレイク	令对手マホトーン、斩击封じ、体技封じ、息封じ、踊り封じ的耐性下降2段
ふくつのとうし	マインド状态时，蓄力等级提升
吹雪ブレスブレイク	令对手对吹雪系耐性下降2段，吹雪系无效的敌人没有效果
プレッシャー	战斗开始时一定几率发动プレッシャー
ベタン系のコツ	ベタン系特技使用时效果提升，消费MP降低10%
ベタンブレイク	令对手对ベタン系耐性下降2段，ベタン系无效的敌人没有效果
ヘロヘロ	开始自己的回合时，10%几率无法行动
星のおくりもの	回合开始时，自己的攻击力、防御力、すばやさ、かしこさ随机一项提升
星のまもり	HP很少时，低概率进入超幸运状态
炎ブレスブレイク	令对手对炎ブレス系耐性下降2段，炎ブレス系无效的敌人没有效果
ぼやき	战斗时一定几率令对手全体蓄力值下降
マインドブレイク	令对手对マインド耐性下降2段，マインド无效的敌人没有效果
魔神攻击	会心一击的概率提升，但是攻击MISS记录也会増加
マヒ攻击	通常攻击能令对手陷入麻痹状态
マヒブレイク	令对手对麻痹耐性下降2段，麻痹无效的敌人没有效果
マホキテボディ	一定概率抢夺攻击自己的敌人的MP回复自己的MP
マホトラ攻击	攻击敌人的同时抢夺敌人的MP，回复自己的MP
まれにハイテンション	战斗中一定概率提升蓄力值2段
まれにマジックバリア	战斗中一定几率使出マジックバリア
まれにまもりの霧	战斗中一定概率使出まもりの霧
みかわしアップ	MISS概率两倍
メガボデ	通常攻击给予的伤害1.5倍，特技造成的伤害1.25倍，成长值1.5倍
メタルキラー	メタルボディ、ライトメタルボディ、ハードメタルボディ的特性1段下降
メタルハンター	给予弥散类敌人的伤害増加1点
メタルボディ	受到的所有攻击伤害1/3，消费的MP为2倍
メラ系のコツ	メラ系特技使用时伤害増加10%，消费MP降低10%
メラブレイク	令对手对メラ系耐性下降2段，メラ系无效的敌人没有效果
亡者の执念	力尽的时候，回合结束前能不断行动
ライトメタルボディ	受到的全部伤害变成50%，消费的MP1.5倍
ラッキー	剩下少量HP时，低概率进入幸运状态
ラブリー	战斗开始时ラブリー效果发动
れんぞく	通常攻击具有多段伤害
わるぐち	回合开始时，如果有蓄力值提升的敌人，一定几率令对方的蓄力值下降

SP技能合成方法

技能名	必要的技能组合	其他获得方法
ふうえんの剑技	レッドファイター＋イエローファイター or グリーンファイター	种族特有：メガボーグ、ナイトリッチ等
ふうらいの剑技	グリーンファイター＋ブラックファイター	种族特有：かぼちゃの骑士、オクトセントリー等
ぼくひょうの剑技	イエローファイター＋ブルーファイター or ホワイトファイター	种族特有：シードッグ、魔教师エルシオン等
びゃくやの剑技	ブルーファイター＋ ブラックファイター or ホワイトファイター	种族特有：デビルアーマー、メタルライダー等
HP回复	异常回复＋异常回复	种族特有：ホイミスライム、じんめんんガエル等
异常回复	HP回复＋HP回复	种族特有：キメラ、大王イカ等
やみのぼくえんSP	最强○○&○○＋最强○○&○○	相亲：ガルーダ（异国怪兽大师）
	※○○中最少包括メラ、イオ、ドルマ各一个	
	最强メラ&○○＋大魔王ラプソーン/邪神レオソード/デスタムーア	
	最强○○&ドルマ＋ミルドラース	
	最强メラ&イオ＋暗黑/魔王ジェイム/エスターク/ガルマッゾ/ガーディス/スライダークロボ/スラ忍ブラック/くろくかがやくやみ	
	最强メラ&ドルマ＋最强グラブゾン/魔战神ゼメルギアス/スラ忍シルバー	
	最强イオ&ドルマ＋最强火焰/最强ガルハード/斗神レオソード/暗黑皇帝ガナサダイ/魔战士アルゴ/エルギオス	
圣なる吹雪SP	最强○○&○○＋最强○○&○○	相亲：うごくせきぞう（异国怪兽大师）
	※○○中最少包括バギ、ヒャド、デイン各一个	
	最强○○&デイン＋ドルマゲス/プチソーン	
	最强バギ&ヒャド＋神圣/最强スペディオ/龙神王/龙のひざけ/ゆうれい船/スラ・ブラスター/マガルギ/ゆうき/ギスヴァーグ/はくれメタルキング/ダイヤモンドスライム/スライダークロボ	
	最强バギ&デイン＋最强吹雪/最强ディアノーグ/斗神レオソード/大魔王ゾーマ/死神の骑士/スラ忍シルバー/カンダタワイフ/エスターク	
	最强ヒャド&デイン＋ヘルクラウド/ビビット/スラ忍パープル/魔战士アルゴ/魔战神ゼメルギアス	
グランスペルSP	最强○○&○○＋最强○○&○○＋最强○○&○○	相亲：バズズ（异国怪兽大师）
	※○○中最少包括メラ、イオ、バギ、ヒャド、デイン、ドルマ各一个	大魔王ラプソーン/デスタムーア/邪神レオソード
	最强メラ&イオ＋最强バギ&ヒャド＋最强ギラ&デイン/最强ギラ&ドルマ	プチソーン/ドルマゲス
	最强メラ&バギ＋最强イオ&ヒャド＋最强ギラ&デイン/最强ギラ&ドルマ	ミルドラース
	最强メラ&バギ＋最强ヒャト&デイン	
	最强メラ&デイン＋最强バギ&ヒャド	
	最强メラ&デイン＋最强イオ&ドルマ	
	最强メラ&ドルマ＋最强イオ&デイン	
	最强バギ&デイン＋最强ヒャド&ドルマ	
	最强バギ&ドルマ＋最强ヒャド&デイン	
	やみのぼくえんSP/圣なる吹雪SP/さばきのせんこう＋やみのぼくえんSP/圣なる吹雪SP/さばきのせんこう	
	※相同技能无法成立	
グランドブレスSP	どくが/ため息/デスタムーア/タイランドラーム＋最强火炎/最强吹雪/最强ブレス/龙王/龙神王/大魔王ラプソーン/マスダードラゴン/トーポ/龙皇帝バルグディス/にじくじゃく	相亲：ベリアル（异国怪兽大师）
	最强火炎＋エルギオス	
けんごうSP	ふうえんの剑技＋ふうえんの剑技＋ばくひょうの剑技＋びゃくやの剑技	相亲：ローズダンス（异国怪兽大师）
回复SP	HP回复/全体回复/异常回复＋MP回复/神圣/ガード/てつぺき/ゆうき/クイーン	相亲：ブラックドラゴン（异国怪兽大师）
サポーターSP	サムライ/ほうきょ/アッパー/ダウナー/ジャミング＋サムライ/ほうきょ/アッパー/ダウナー/ジャミング	相亲：大王イカ（异国怪兽大师）
	※相同技能无法成立	
げんじゅつSP	ふういん/ホラー/コールドスリープ/ようじゅつ/むしのしらせ/魔法使い＋さいみん	相亲：デュラハーン（异国怪兽大师）
ばくふうガードSP	イカガード＋バギガード	相亲：ブリザードマン等（异国怪兽大师）
しろくろガードSP	デインガード＋ドルマガード	相亲：オーガ等（异国怪兽大师）
さばきぜんこうSP	最强メラ&デイン/最强バギ&デイン/最强イオ&デイン/最强ヒャド&デイン＋最强ギラ&ドルマ	相亲：アトラス（异国怪兽大师）
	最强メラ&ドルマ/最强イオ&ドルマ/最强バギ&ドルマ/最强ヒャド&ドルマ＋最强ギラ&デイン	
HPアップSP	攻击力アップ3＋武斗家	相亲：バファロン
MPアップSP	かしこさアップ3＋魔法使い	相亲：なげきのぼうれい
攻击力アップSP	攻击力アップ3＋战士	相亲：スライムナイト（异国怪兽大师）
防备力アップSP	防备力アップ3＋僧侣	相亲：ぼうれいけんし（异国怪兽大师）
すばやさアップSP	すばやさアップ3＋盗贼	相亲：ナイトウイプス（异国怪兽大师）
かしこさアップSP	かしこさアップ3＋贤者	相亲：がいこつ（异国怪兽大师）
火炎ガードSP	メラガード＋炎ブレスガード	相亲：ひくいどり（异国怪兽大师）
吹雪ガードSP	吹雪ガード＋吹雪ブレスガード	相亲：ギガントヒルズ（异国怪兽大师）
いなずまガードSP	キラガード＋デインガード	相亲：デンタザウルス（异国怪兽大师）
がんせきガードSP	ドルマガード＋ベタンガード	相亲：死神きぞく（异国怪兽大师）





文 铭风

作为3DS暑期最受关注的作品，《新马2》的素质依然令人称道。依旧是我们熟悉的系统，但关卡的式样和乐趣又更上一层。本次攻略将为大家献上全关卡的攻略要点和星星/月亮金币的收集方法，所有关卡均有全程完整路线图。

动作·平台	新·超级马里奥兄弟2		
ACT	NEW スーパーマリオブラザーズ2		
Nintendo	2012年7月28日	日版	1～2人
4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

基础知识

马里奥的动作

冲刺

按住X或Y键，然后奔跑会加速，能跳得更高。

下压攻击

在空中按↓键发动的下压攻击。除了可以压坏下方的砖块外，某些敌人也要用这个攻击才能打倒。此外还能连续压可顶出多个金币的砖块。压下时按↑可以取消此效果。

弹墙跳

跳到墙壁上时，会出现攀登动作并缓缓下落，这个时候按跳能以当前墙壁为落脚点朝另一边跳跃，在两个很近的墙壁间反复用此技巧可上到墙壁顶部。

多段跳（二段或三段）

冲刺中跳跃，在着地的瞬间再按跳跃，可以跳得比以往更高。

踩踏跳跃

跳跃来踩踏敌人时，在踩的瞬间再按跳，能以被踩的敌人为落脚点往高处跳跃。熟练运用这个基础可踩着空中连续出现的敌人来前进。

投掷

靠近踩过一次的乌龟，按住Y或X不放能将龟壳捧起，再松开按键可将龟壳掷出。

攀网&叩打

与网重合时按↑可攀住，攀住网的过程中可以四方向移动或跳跃。按Y或X键可叩打，打倒网里侧的敌人。

气泡

双人模式专用，点击下屏的泡泡图标，可让自己被安全气泡包围，自动跟随另一个玩家。

双人下压

双人模式专用，两个人同时下压地面的话会发动类似地震的效果，攻击全屏幕的敌人。

马里奥的强化形态

超级马里奥

吃了蘑菇以后变大，能够用头顶破坏砖块。不过除了脚踩外没有额外的攻击力，被敌人碰到后会变小。

火焰马里奥

吃了火焰花后变身而成的红白形态，能够发射火焰攻击敌人，同时还可以触发指定的机关。

狸猫马里奥

吃了树叶后变身而成的狸猫形态，能够用尾巴攻击敌人。冲刺跑到一定程度后（屏幕左下的能量槽满）起跳可进行飞行。

无敌马里奥

吃了无敌星星以后，短时间内仅凭碰触便可打倒敌人，

黄金马里奥

吃了黄金花后的形态，能够发射破坏砖块的光球，同时被破坏的砖块会变成金币。这个形态发射出的光球会爆炸，干掉敌人后掉出金币。

巨大马里奥

获得巨大蘑菇后可变成巨大的马里奥，在限定时间内无敌，同时可以撞掉所有挡路的砖块和水管。

豆丁马里奥

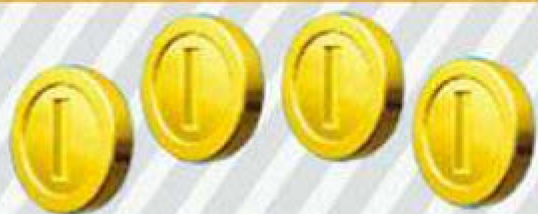
吃了蓝色迷你蘑菇后变身而成的形态。体型比正常形态小很多，同时顶撞不开砖块，踩踏敌人也不会造成伤害，利用这个特性可让飞空的敌人成为落脚点来前进。跳跃时的滞空时间比正常形态长，所以能很轻松地跳上高处，此外能在水面上行走。另外只有这个形态才能进入小水管。

白金狸猫马里奥

为新手准备的无敌能力，所有攻击都不会对其造成伤害。不过掉入岩浆、毒沼和深渊依旧会死亡。其他一切能力和狸猫马里奥一样。

黄金面具

快速顶掉能顶出多个金币的砖块，之后就可让此砖块变成黄金面具带在头上。戴在头上后会遵循移动轨迹而不断冒出金币，受到伤害后会解除效果。



世界地图攻略



攻略说明：红色圆圈的数字为关卡要点，会在正文中予以解说；地图中被黑色圆圈的数字代表星星金币的所在位置；蓝色的字母表示地图的连接点，如A和A’便是两张地图的连接点。

WORLD 1

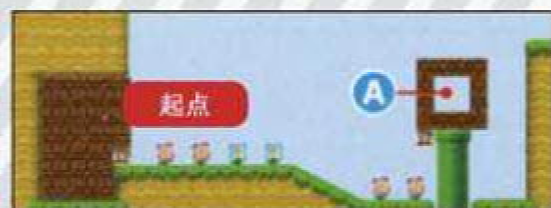
1-1

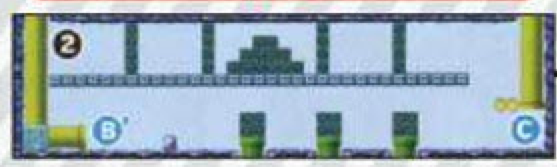


要点1：此处有一个隐藏藤蔓，关系到星星金币1的取得。
要点2：此处顶出10个以上金币后可获得黄金面具变身，在前方的音乐方块上大跳，可获得大量金币。
要点3：此处需要顶出10个以上金币才能进入地下。
要点4：此处关系到星星金币3的取得。

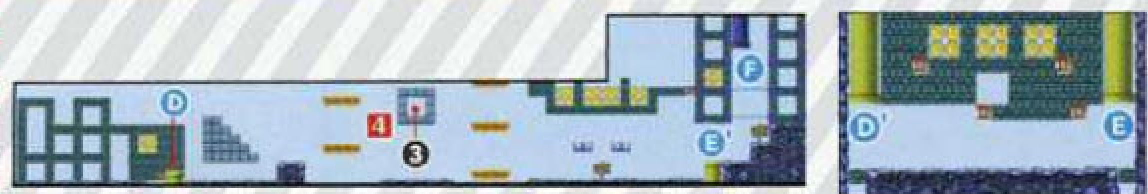
星星金币1：第一个音符砖块上方，弹跳上去获得。
星星金币2：第二个音符砖块上方被砖块围着，顶开砖块可获得。
星星金币3：进入关底前音符砖块左边的绿色水管，被弹上云层奖励关，最后可获得。

1-2











要点1：攻击这里的POW砖块，可破坏周围的普通砖块，打倒敌人。
要点2：用火球攻击这里下方的火焰看板10次，会出现一个巨大蘑菇。
要点3：乌龟上方的砖块包围着一个P按钮，踏上去后能让砖块都变成金币。
要点4：需要用要点2处获得的巨大蘑菇，在此处撞开砖块，关系到第三个星星金币的取得。

星星金币1：第一个有红乌龟的地方，将左右两边的POW都撞掉就可看到。
星星金币2：获得第一个金币后进入右边的黄色管道后可看到，踩下P按钮后在限定时间内取得就可。
星星金币3：参见要点4。







起点

记录点

终点

1-3

要点1：这里隐藏了两个金币砖块，用下压攻击破坏砖块后取得。
要点2：这里需要用狸猫形态飞过去，关系到星星金币1的取得。没有狸猫形态直接跑过去的话容易错过。
要点3：这里也必须狸猫形态，关系到星星金币2的取得。
要点4：这里要破坏入口处的砖块，以取得星星金币3。

星星金币1：参看要点2。
星星金币2：获得第一个金币后继续跳到右边的平台，进入绿色管道的奖励关后获得。
星星金币3：参看要点4。

1-4





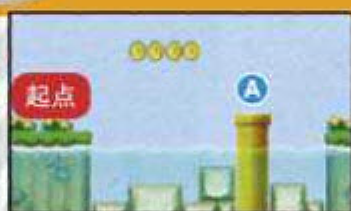


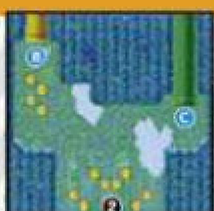
要点1：跳跃时注意飞行的乌龟。
要点2：踩这里的P按钮，会让空中的金币变成砖块，关系到星星金币3的取得。
要点3：取得了这里的金环后，踩踏近处的金乌龟并向前方踢，可一路打倒金乌龟，获得大量金币。

星星金币1：前进途中的蘑菇平台上。
星星金币2：有个蓝色水管，进入后在奖励关的最后获得。
星星金币3：后半的大红蘑菇平台上方的砖块可顶出蔓藤，攀上后进入奖励关，踩下P按钮后顺着蓝币快速到达顶部就可获得。



1-5











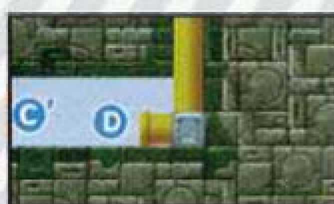

要点1：第一处的星星金币下面，有大量的的砖块，适合用黄金马里奥大量赚钱。
要点2：上方有一处空隙，可跳进去，关系到星星金币3的获得。
要点3：此处有很多敌人，如果没有攻击手段的话建议逃跑。
星星金币1：在会追踪的紫色鱼下面。
星星金币2：进入存档点前的黄色管道，下方水流中获得。
星星金币3：喷出水流的绿色水管的右上方，有背景的顶部通道是可以上去的，可获得最后一个星星金币。

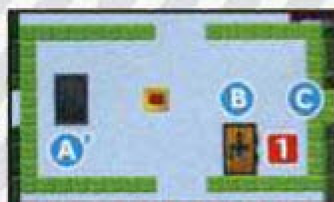


1-塔



要点1：中央记录点左上方的门可进入奖励关。
要点2：踩这里的P按钮，房间中央会出现金币。
要点3：站到移动的砖块上可避开骷髅食人花。
星星金币1：红圈地点往左上，利用弹墙跳可获得。
星星金币2：左边有个红色管道，进入后踩下P按钮的同时快速来到绿色砖块的上层就可获得。
星星金币3：上升途中可看到，避开骷髅食人花后获取。







1-A









要点1：如果此处是小人形态，可以从面前的砖块取得变大蘑菇。
要点2：这里的两个门都是单向通行。
要点3：用水管入口处的隐藏砖块为落脚点，可进入奖励关，关系到星星金币3的取得。
星星金币1：看到朝下箭头的挡板后，用下压攻击砸下挡板后可来到底部获得第一个星星金币。
星星金币2：下去后先走左边踩在挡板上。等挡路的挡板回位置后就可回去获得了。
星星金币3：参看要点3。



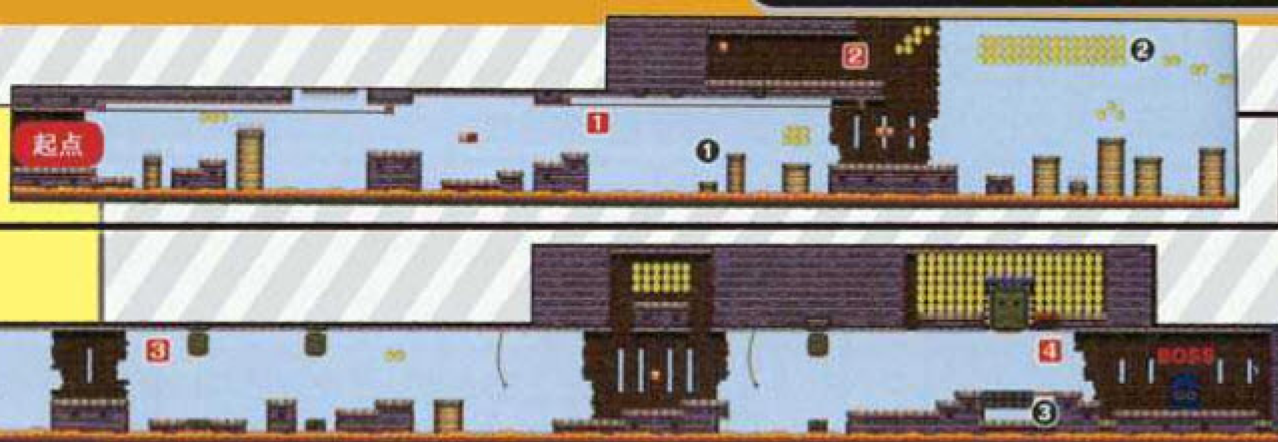
1-炮台

要点1：被大炮射出后全程处于冲刺状态，要获取金币对跳跃时机的把握非常重要。
要点2：如果不拿红环的话，可以很简单地过关。
要点3：收集了所有红色硬币后，关卡的难度会激增。





1-城堡

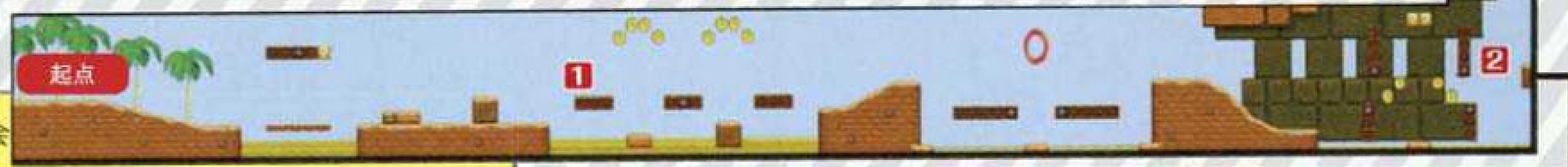


要点1：小心不要触碰熔岩。
要点2：这里需要有狸猫形态，关系到星星金币2的获得。
要点3：靠近巨石后会砸下来，先靠近引诱它砸下，等它上升后冲过去比较保险。
要点4：这里要引诱巨石砸下来，关系到星星金币3的取得。
星星金币1：熔岩上有个星星金币，等待一会后会出现落脚点。
星星金币2：骷髅乌龟的上面有两个并列的砖块。这里的上面是可以顶出落脚点并上去的。上去后吃了左边的树叶变身后朝右边飞就可获得星星金币2了。

星星金币3：让巨石砸坏底下的砖块后可进入获得。

WORLD 2

2-1







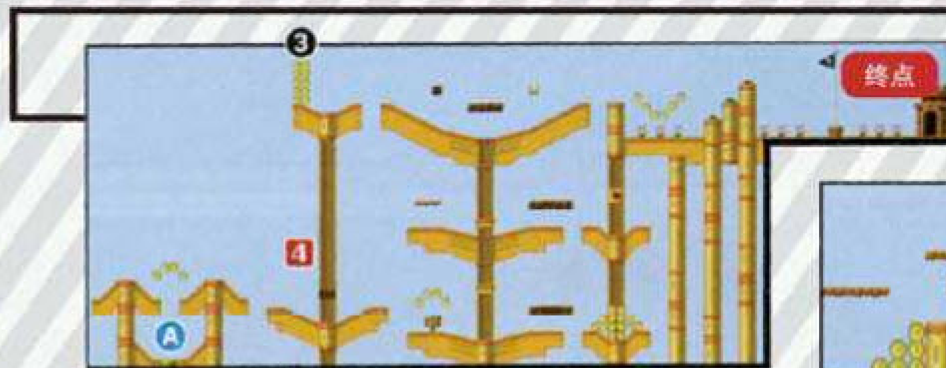
要点1：这里不要使用下压攻击，不然会滑下砖块被食人花攻击。
要点2：这里的砖块会旋转，需要多练习才能把握跳跃时机。
要点3：星星金币2附近的砖块能让黄金火焰球变成金币，且房间的右下角有金币砖块。
要点4：这里可取得第三个星星金币，建议先打倒附近的敌人。
星星金币1：存档点的左上，利用左边的转动砖块加速跑可以跳上去。
星星金币2：进入存档点右下的水管，途中如果吃了黄金形态后砖块不要打太快，星星金币需要有落脚点跳上去才能获得。
星星金币3：星星金币2的水管出来后就会发现，利用音符跳上转动平台后获得。





2-2







要点1：星星金币下的锤子乌龟很麻烦，建议用火焰马里奥干掉它。
要点2：打倒锤子乌龟后站到立台上，可获得大量金币。
要点3：两侧有回旋镖乌龟，将它们消灭或者等回旋镖返回时再拿星星金币。
要点4：没有火焰马里奥形态的话需要小心避让。
星星金币1：锤子乌龟的上方。
星星金币2：进入红环右下的黄色水管。
星星金币3：后期一直向上后会遇到个胖锤子乌龟，向左走就可获得。



2-3

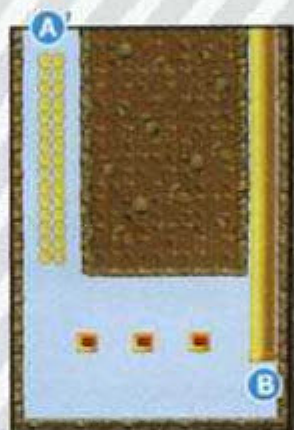


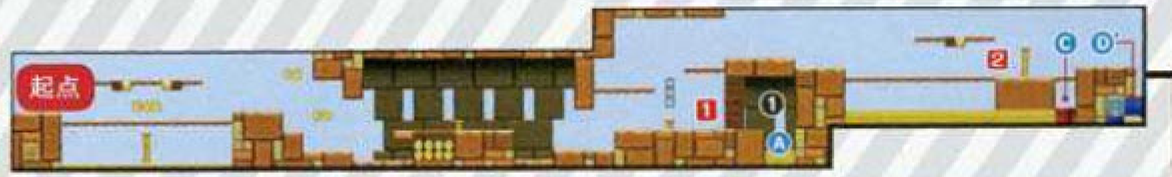
要点1：注意回旋平台上的仙人掌。
要点2：要进入奖励关需要利用这里的POW砖块。
要点3：跳跃取得星星金币3时需要利用冲刺助跑。
星星金币1：打击POW砖块后进入下方的黄色水管。
星星金币2：星星金币1处，进入上方黄色水管后可看到，击打POW砖块后从左边下去就可获得。
星星金币3：后期的上下移动平台处，可以跳到右上的砖块顶部，一路前进后就会获得。

2-4

要点1：连续踩掉酷栗宝可获得大量金币。
要点2：破坏砖块后往下走。
星星金币1：利用加速跑后下蹲的方法就可以进入窄道取得星星金币了。
星星金币2：进入第一个黄色水管后，走到最初下面的土台上后土台会下降，进入新通路后就可获得星星金币了。
星星金币3：最后会看到往下的通路内有大量的金币，先不管继续往右前进就可获得最后一个星星金币。

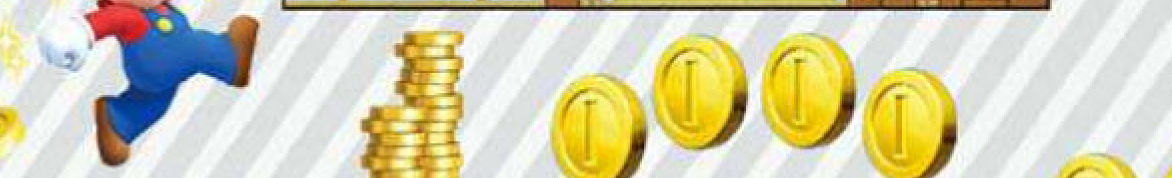






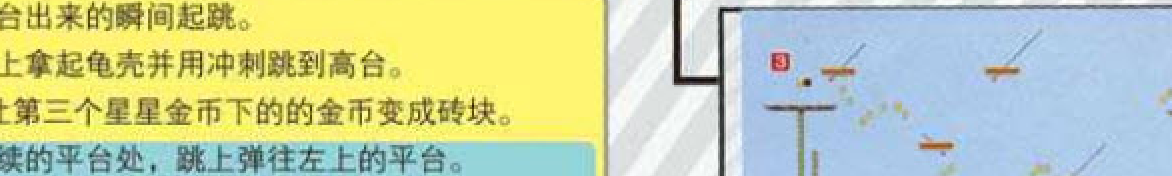


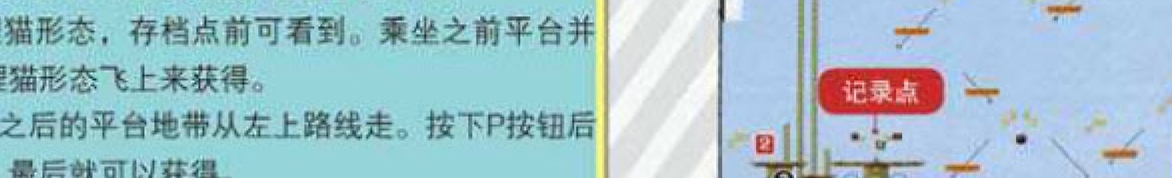






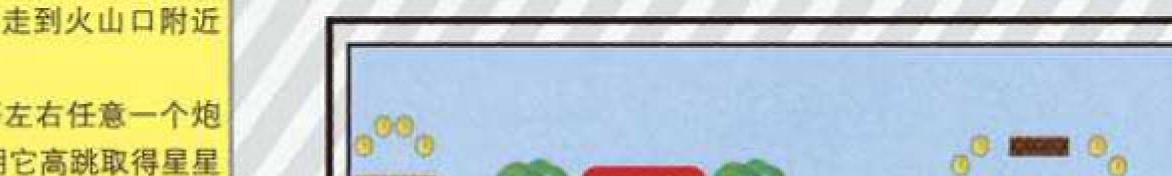


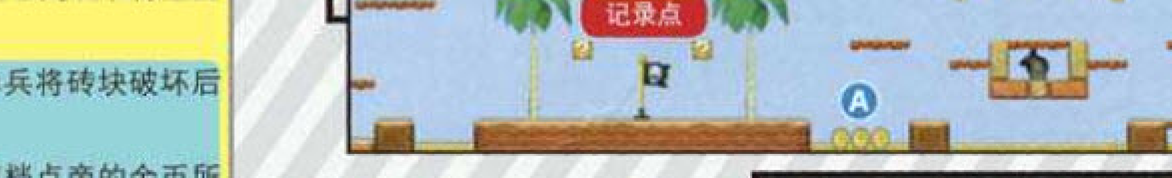


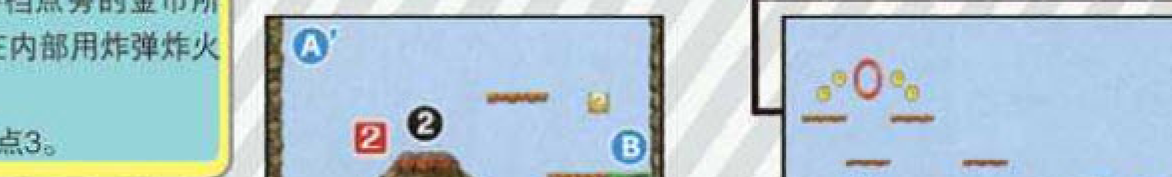




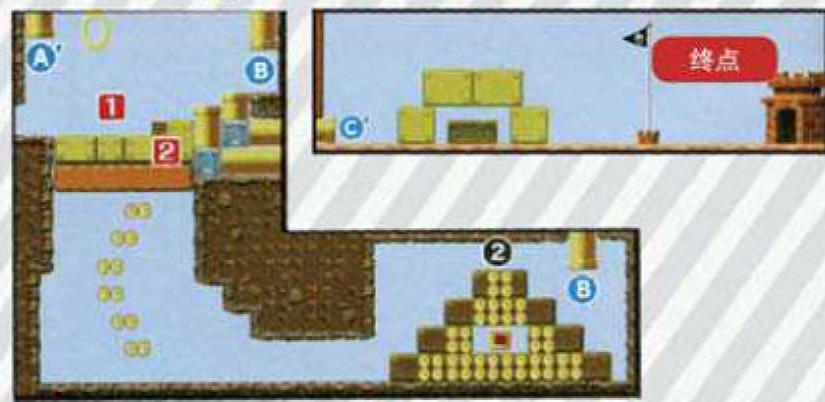






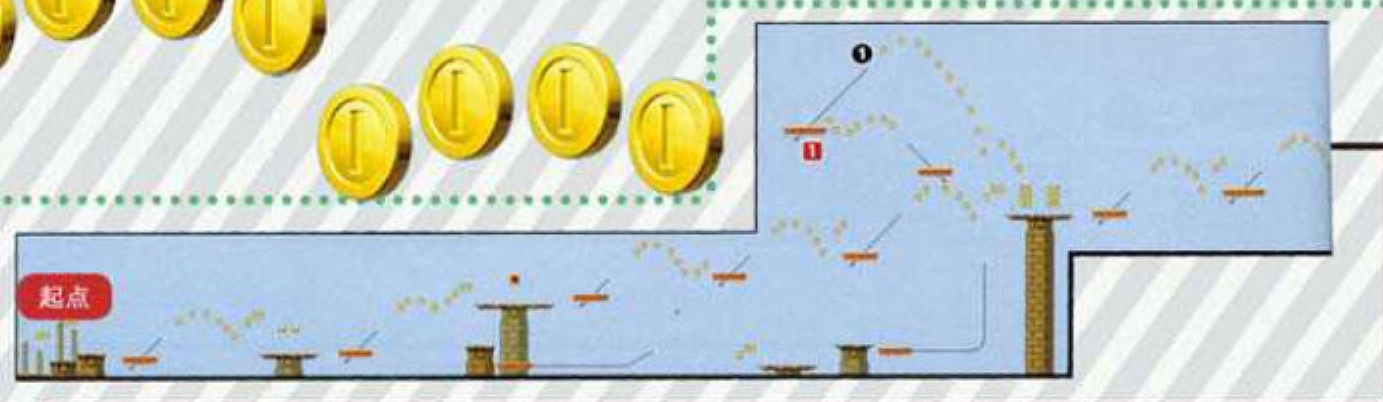


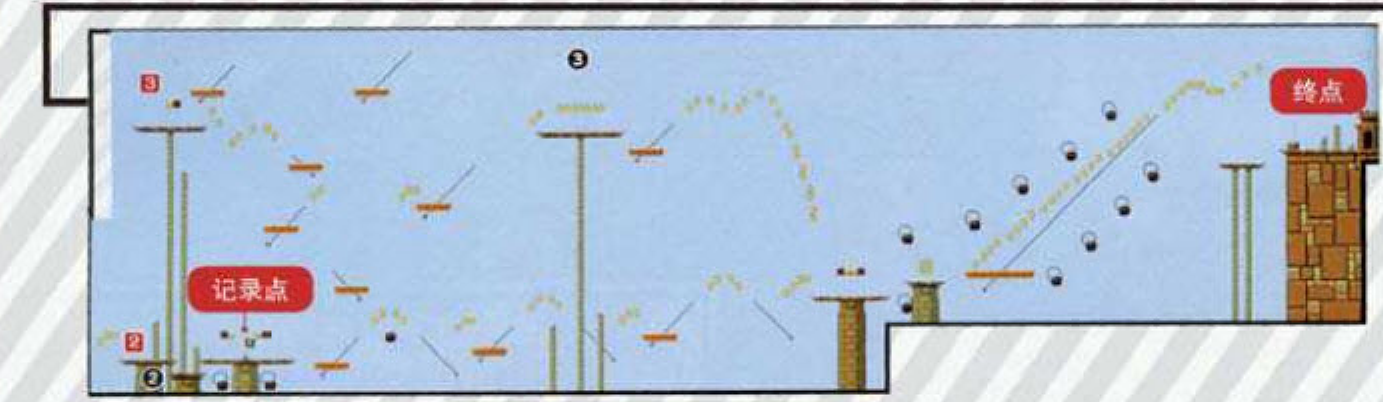




2-5

要点1：要取得第一个星星金币需要破坏砖块，最好是有狸猫形态。
要点2：打倒红色水管前的铁球狗，和顺着红色水管进入奖励关。
星星金币1：用狸猫形态或铁球狗打掉挡路的砖块就可。
星星金币2：进入存档点前的红色水管。
星星金币3：在黄色的砖块上行走时，走到最下层就可以看到。



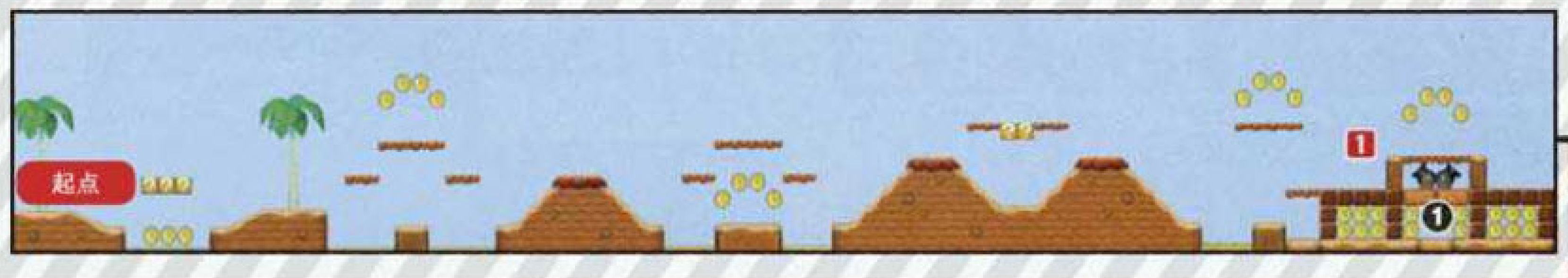


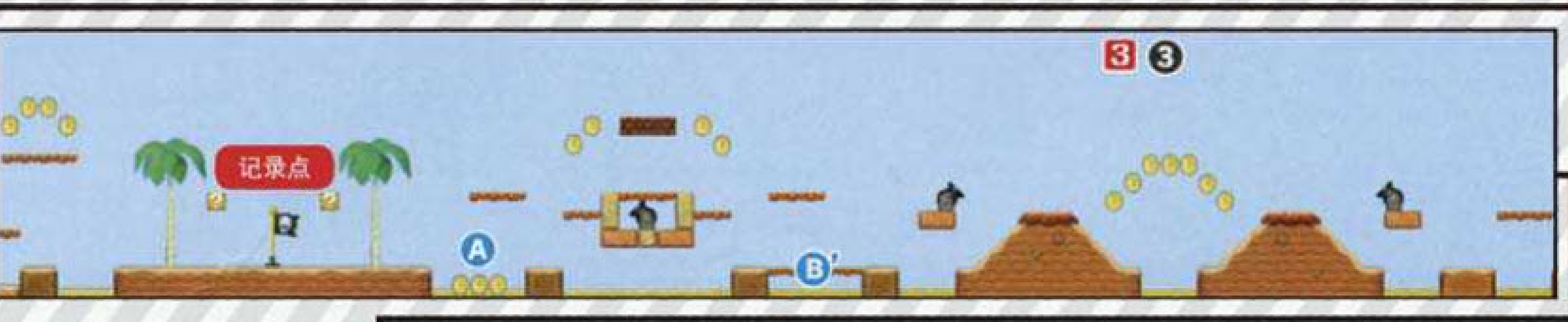
2-A

要点1：在第四个平台出来的瞬间起跳。
要点2：在升降平台上拿起龟壳并用冲刺跳到高台。
要点3：踩P按钮可让第三个星星金币下的的金币变成砖块。
星星金币1：初期连续的平台处，跳上弹往左上的平台。
星星金币2：需要狸猫形态，存档点前可看到。乘坐之前平台并随之下落，然后用狸猫形态飞上来获得。
星星金币3：存档点之后的平台地带从左上路线走。按下P按钮后快速乘坐平台前进，最后就可以获得。

2-B

要点1：炸弹兵需要先踩一下，然后可以举起来，不过注意一旦开始冒火，就要赶紧扔出去。
要点2：等待炸弹兵走到火山口附近再踩。
要点3：这里需要等左右任意一个炮台射出炸弹兵，利用它高跳取得星星金币3。
星星金币1：用炸弹兵将砖块破坏后获得。
星星金币2：随着存档点旁的金币所在地的流沙下沉，在内部用炸弹炸火山口。
星星金币3：参看要点3。







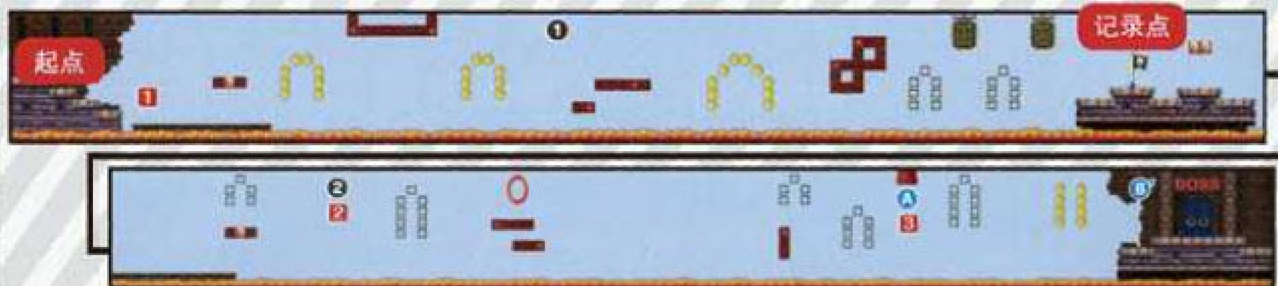
2-鬼屋

要点1：小心不要被追上的幽灵抓住，面对它时它就会蒙上眼睛不动。
要点2：获得星星金币2后，后一个两格高的墙壁旁边可以顶出蔓藤。由于攀爬蔓藤时大幽灵是会移动的，所以行动要迅速。抵达终点后开启通往2-B的通路。
要点3：星星金币3会左右摇动，需要看准时机。
星星金币1：要在被超大幽灵追上前快速跳上去获得。
星星金币2：一直站在左边的木箱上，木箱会下降，从而可以前往获得，但依旧要小心超大幽灵。
星星金币3：红环后的场景内，要在金币飘下来的时候利用下方砖块的弹力来获得。



2-塔

要点1：这里先用下压攻击停止敌人的行动，再趁空隙跑到金币砖块上用下压获得金币。
要点2：注意这里的钉刺陷阱再前进。
要点3：这里的星星金币无需使用弹墙跳或助跑，慢慢获得即可。
要点4：跑向金币前观察下砖块的移动轨迹，别被夹死。
星星金币1：下蹲后随着砖块移动到左边就可获得。
星星金币2：进入门后来到房间的最上方可获得。
星星金币3：BOSS房间前的带刺天井，利用弹墙跳上去就可。

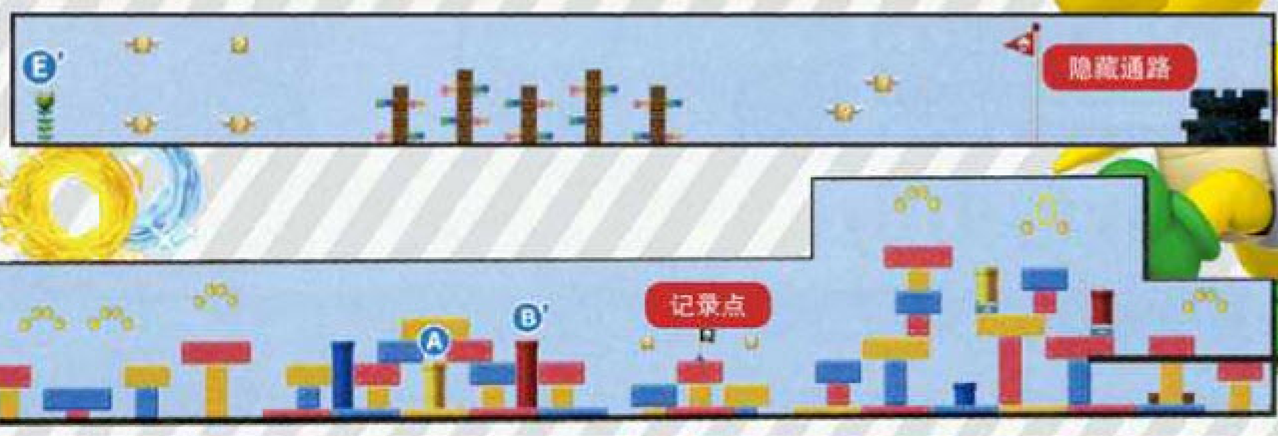




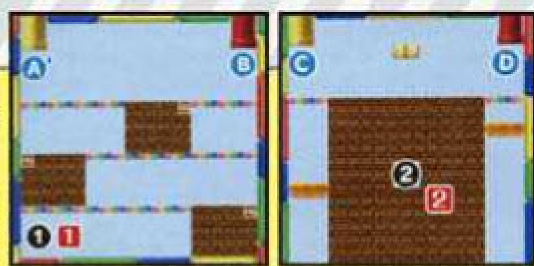
2-城堡

要点1：借助移动地板移动时，如果前方出现敌人，可以原地反复小跳，令地板一时停止。
要点2：敲打面前的问号砖块出现蹦床。
要点3：利用金币2的蹦床可进入水管后的奖励关。
星星金币1：前进途中可看到。
星星金币2：在空中漂浮，在左边会顶出蹦床，然后利用蹦床高跳后可获得。
星星金币3：保留蹦床，后期可利用它弹入高处的红色水管，获得金币。

WORLD 蘑菇



蘑菇-1



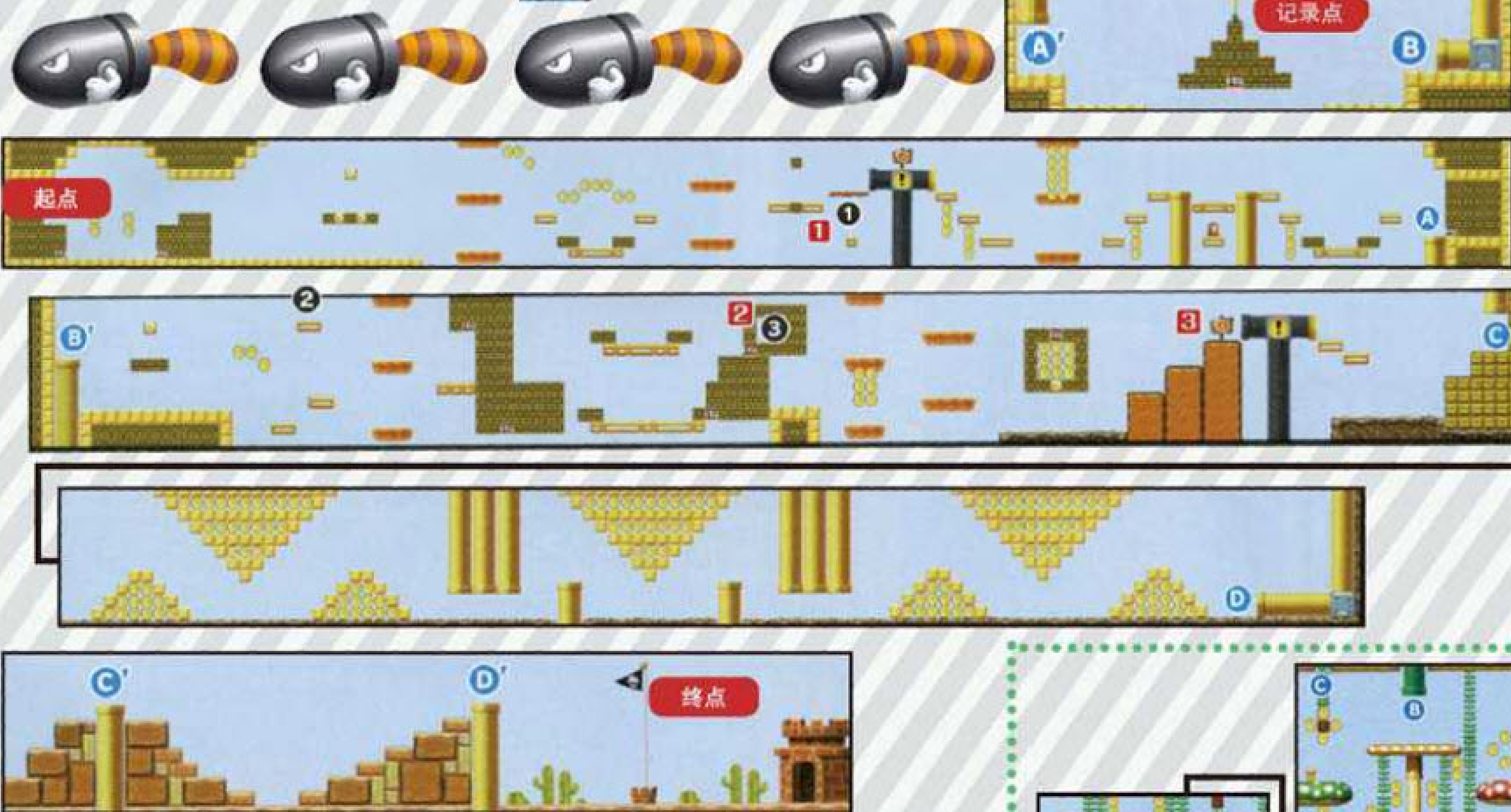
要点1：注意此处的飞行乌龟，如果不能击倒它，那就等它飞起后迅速穿过。
要点2：注意不要让最下层的砖块变成金币，否则将失去获得星星金币2的立脚点。
要点3：这里可利用狸猫变身一路向高处飞，进入过关的另一条近路。没有狸猫变身的话就需要通过踩乌龟来实现了。
星星金币1：进入黄色水管，一路压POW按钮破坏砖块，到最后就可获得。
星星金币2：进入红环左边的黄色水管。
星星金币3：终点前水管左边的积木是可以上去的，金币在最右上。
隐藏通路：星星金币3左侧有个隐藏的砖块，可开启通往蘑菇-A的通路。



蘑菇-2

要点1：要赶在岩石落下之前赶紧取得金币。
要点2：小心海胆碰到岩石后会迅速改变行动轨迹。
要点3：这里有很多的鱼干扰玩家，不一定非要贪路上的小金币。
星星金币1：在场景右下方，不及时取得道路会封住。
星星金币2：和海胆封闭在一起，等海胆出来时赶紧去取。
星星金币3：在有很多海胆的场景的左上有个绿色水管，进入后可看到第三个星星金币。
隐藏通路
星星金币3所在地的右边，需要按下按钮后才出现。通过后开启2-B的通路。





蘑菇-3

要点1：回收了星星金币1后立刻向上跳，确保安全。
要点2：这里是强制卷轴推进，行动一定要快。
要点3：往此处的水管里扔火球，会出现大量的金币和巨大蘑菇。
星星金币1：站在左边的平台下落后跳上来获得。
星星金币2：从右边的移动平台上跳回来获得。
星星金币3：利用甲虫壳打击POW砖块就可。

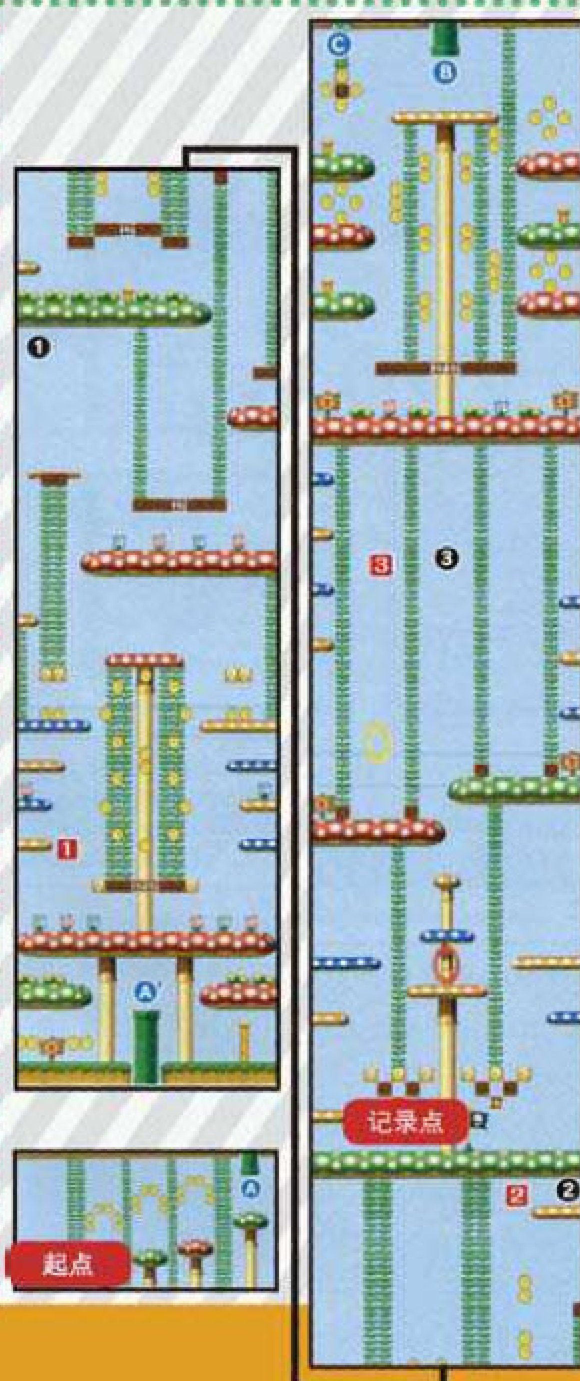
终点



蘑菇-A

要点1：注意光滑的地面和带刺的铁球，尽量不要快速跑动。
要点2：顶一下巨大铁球下方的按钮，可让大铁球扫清下方的障碍。
星星金币1：前进途中可看到。要利用加速跑，靠近窄道按下滑过窄道的方法获得。
星星金币2：连续铁球地带的右上。
星星金币3：参看要点2。

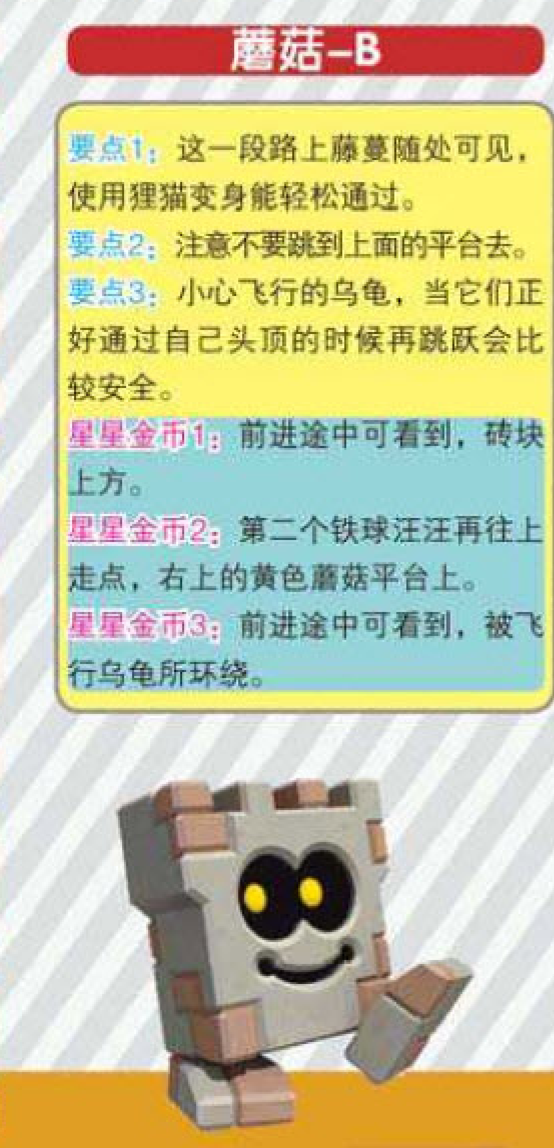






蘑菇-B

要点1：这一段路上藤蔓随处可见，使用狸猫变身能轻松通过。
要点2：注意不要跳到上面的平台去。
要点3：小心飞行的乌龟，当它们正好通过自己头顶的时候再跳跃会比较安全。
星星金币1：前进途中可看到，砖块上方。
星星金币2：第二个铁球汪汪再往上走点，右上的黄色蘑菇平台上。
星星金币3：前进途中可看到，被飞行乌龟所环绕。





蘑菇-鬼屋

要点1：P按钮可多次操作，第一次失败了也没关系。
要点2：同样，这里的P按钮也可以多次操作。
要点3：在获得金币3的地方，按下按钮后不要去拿星星金币，直接进入右边的门。
星星金币1：先进入左边的房间，踩下右边的按钮后可获得星星金币1。然后踩下左边的按钮，进入出现的门。
星星金币2：之后的三个门进入中间的，踩下按钮后出现门，但是先到下方去取得星星金币2。
星星金币3：进入上方的门，踩下中间和右边的按钮，然后走上方道路。在天台可以弹墙跳上去，按下按钮获得星星金币3。最后进入右下的门，来到终点。

起点
终点
隐藏通路

蘑菇-炮台

起点
终点

要点1：图中会出现大量乌鸦和回旋镖乌龟，乌鸦虽然可以通过踩踏来消灭，不过会改变马里奥的落脚点，建议还是尽量回避。
要点2：这一段路则需要踩乌鸦前进，以求获得所有红色金币。

蘑菇-城堡

起点

要点1：这里的铁球无法干涉其运动，关卡又是强制卷轴的，要一边注意前路上的敌人一边前进。
要点2：靠近大石板后赶快离开，趁着它扑过来的硬直跳过去。
星星金币1：压碎星星金币上方的砖块就可获得。
星星金币2：先不要进入超大石板怪旁边的绿色水管，走到最右边可获得。
星星金币3：可以按要点2的方法跳过去，最好能拥有狸猫变身。

WORLD 3

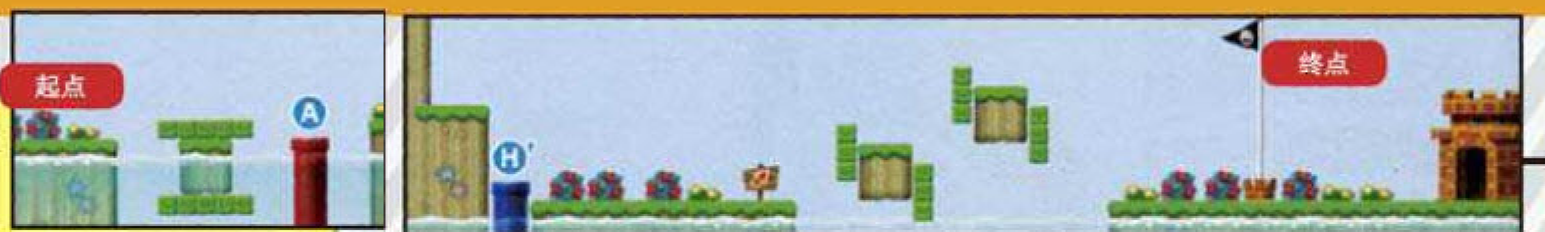
3-1

要点1：上空有一个被水管包围的小房间，可以借助下方的隐藏藤蔓爬上去。
要点2：踩飞鱼的时间点需要练习，在它落下的途中踩，会比上升过程中踩更简单一些。
要点3：在旋转平台上待机时，注意不要碰到飞鱼和食人花。
要点4：进入这里最左边水管可进入奖励关，出口是右边的水管。
星星金币1：三个并排木桶的上方，踩踏飞鱼或用狸猫形态加速跑后可获得。
星星金币2：存档点右边，跳到食人花的上方就可获得。
星星金币3：站在随机的金币砖块右边的木桶上，木桶下沉后就可获得。

终点
起点
记录点

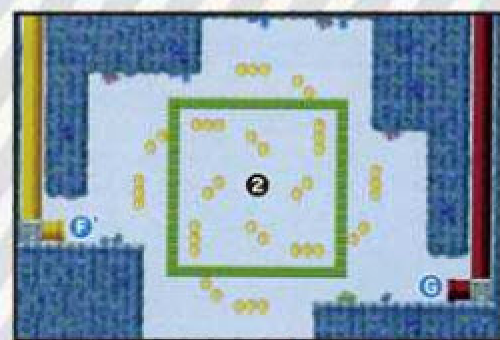
3-2

要点1：水中的敌人无法通过踩踏来击倒，最稳妥的办法还是使用火焰形态的变身。
要点2：取得黄金花以后能将砖块大量变成金币。
要点3：按下P按钮后会出现蓝色金币，一旦取得后会被3条刺鱼追赶，如果没有火焰变身或黄金变身，建议不拿。
星星金币1：途中看到，取得时小心龙卷水流。
星星金币2：进入被下降水流包围的黄色水管。
星星金币3：后期有大量海胆的绿色砖块地带。





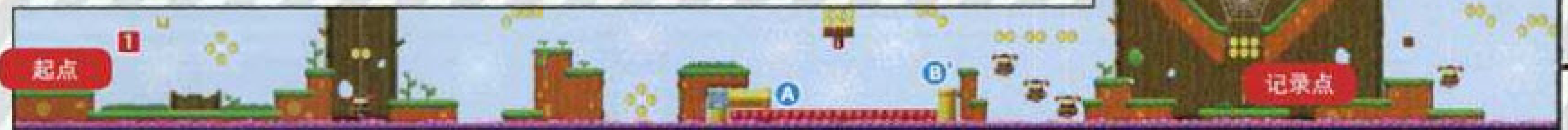






3-3

要点1：这里有毒沼，一碰就死。蜘蛛网按↑可攀岩在上面，但是一离开后就消失，起跳要慎重。
要点2：踩到砖块中隐藏的感叹号按钮上，金币的下方会出现立足地。
要点3：踩到感叹号按钮上，出现立足点后跳到第三高的平台上，之后可用大跳取得星星金币2。
星星金币1：顶了红色按钮后进入左边的黄色水管。内部踩下按钮后迅速来到左边利用蜘蛛作落脚点获得星星金币。同时记得要在限定时间内回来。
星星金币2：存档点后利用蜘蛛作跳板，进入上方的黄色水管。内部依旧要利用蜘蛛作跳板才能获得左上的星星金币。
星星金币3：蜘蛛巢穴地带下方。







3-4

要点1：踩花芋虫的时候需要按住A或B不放。
要点2：毒沼会周期性地上升，只有浮在毒沼里面的木箱会“水涨船高”，可谓最安全的立足地。
要点3：回收完星星金币后依然要赶快跑回木箱上。
要点4：绿色水管下有个被砖块封住的红色水管，在没有毒沼时利用龟壳或狸猫形态打碎砖块进入就可进入隐藏通路了。
星星金币1：途中看到，踩花芋虫上去获得。
星星金币2：存档点后的毒沼中，要等毒沼降下后速度跑过去获得。
星星金币3：同样在毒沼中，要利用弹墙跳才能获得。












3-5

要点1：关卡开始后的转盘砖块中会出现黄金花，取得后能够让砖块都变成金币，同时利用水管进入奖励关。
要点2：利用转动的岩石破坏围着星星金币的坚硬砖块。
要点3：进入奖励关的水管受水流影响，不允许马里奥进入。按下P按钮，水流会一时停止，趁此空隙进入。
星星金币1：前进途中可看到，等岩石出现后再回来，岩石会破坏围着星星金币的砖块。





星星金币2：进入黄色水管，从场景下方游泳跟随星星金币就可获得。
星星金币3：关卡最后，等超巨大岩石。



3-A

要点1：从水管出来后按右，依附到P按钮上方的墙上，然后下落踩到P按钮。
要点2：依然是要依靠上部的P按钮阻止水流，不过时间很短，要赶紧回收星星金币2。
星星金币1：遇到上下分支道路时走上方。
星星金币2：下一个场景往左下走就可以看到。
星星金币3：关卡后半，在有大量海胆的场景。

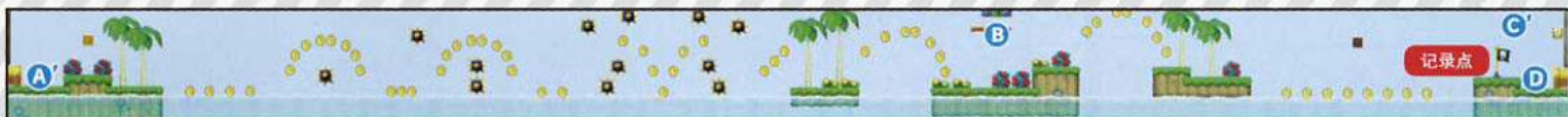
3-B

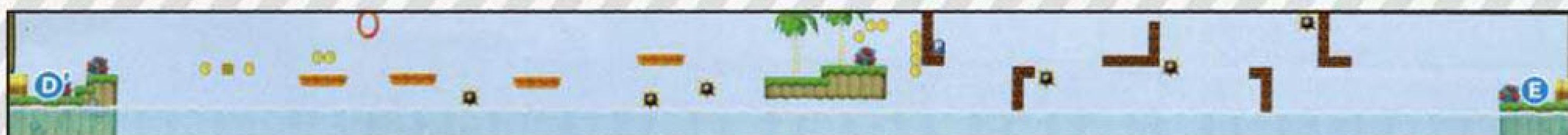
通过3-4的隐藏通路后可抵达本关。这里一开始会给个迷你蓝蘑菇，要以豆丁马里奥的状态进行攻关。
要点1：这里有两个水管，下方的路线虽然简单，但没有星星金币。
要点2：进入水管后，只需踩着同一个炮弹就能顺利通过了。
星星金币1：进入红色管道，踩飞行的敌人跳上去后获得。
星星金币2：依旧利用踩踏来进入高处的绿色水管，接着在炮台身上跳跃前进。
星星金币3：途中可看到，取得后快速跳往右边。

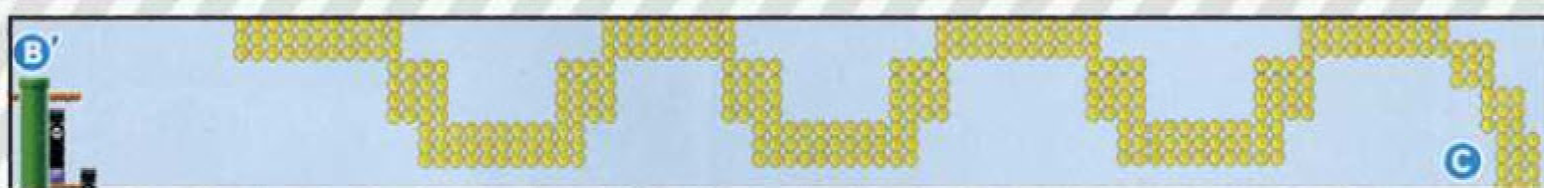


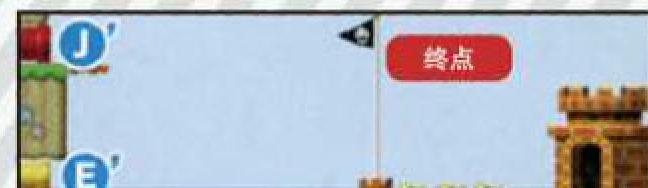


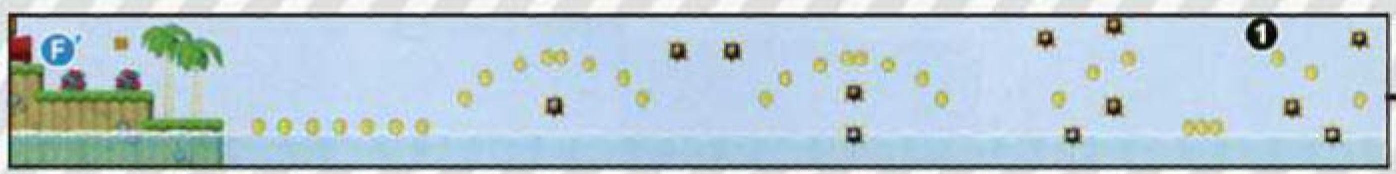




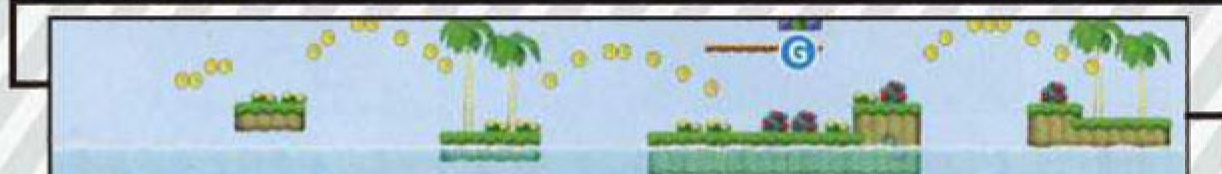








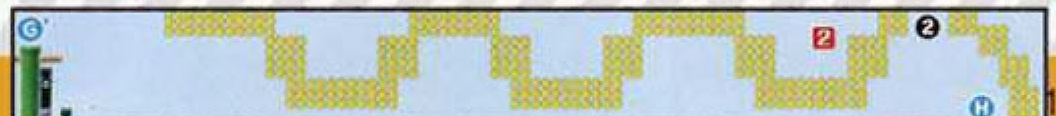






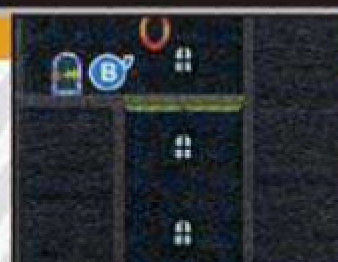
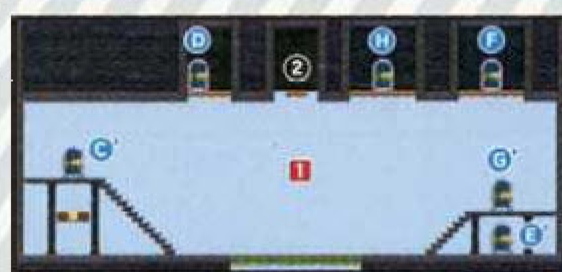


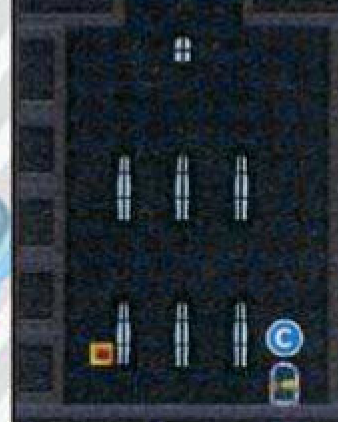


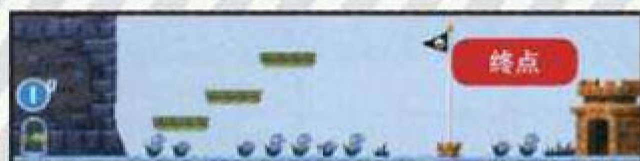


3-鬼屋

要点1：最中间的门留到最后一个进。
要点2：平台在上升过程中右边有个通路，进入后就可以直接来到城堡。
星星金币1：第二个房间，乘坐鬼魂平台时可看到，跟随平台上到高处时获得。
星星金币2：在三块连接的鬼魂平台场景，乘坐平台到达最上方可获得。
星星金币3：在三块连接的鬼魂平台场景，进入最右上的门。

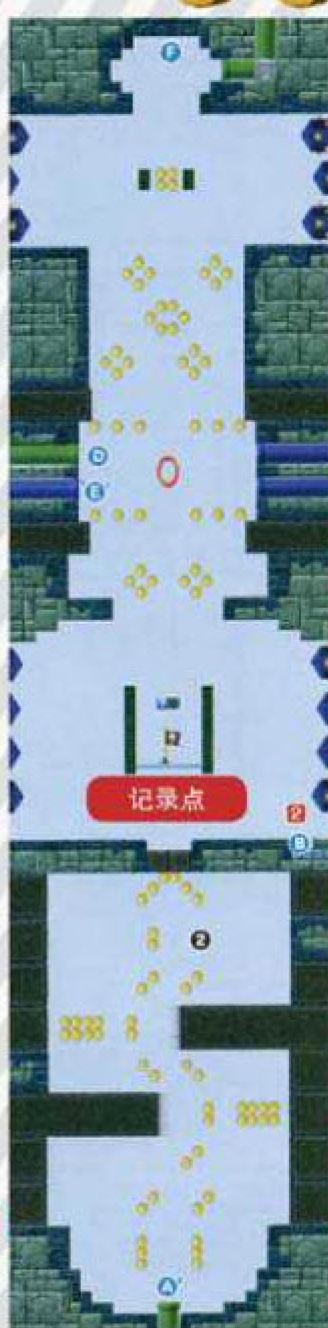


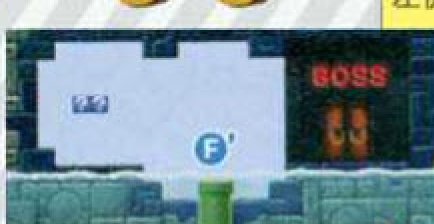






3-塔



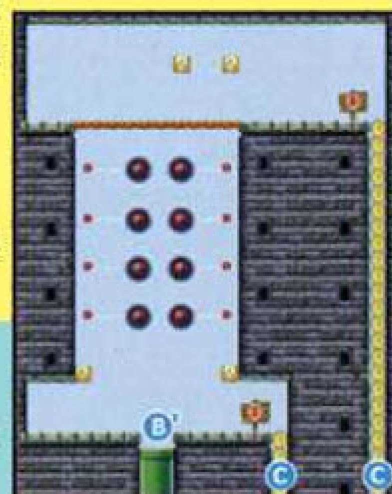
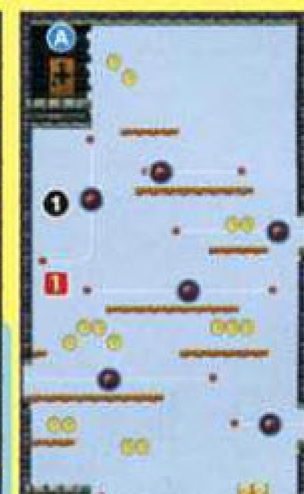




要点1：关卡开始后，不要急着进右侧能够见到的水管，而是跳入水里一直往左，在左侧角落的洞穴里进去。
要点2：需要豆丁马里奥形态，进入尖刺铁棒地带右下的小水管。然后在刺棒和砖块间行走，抵达终点后可开启通往3-炮台的通路。
星星金币1：起点的左下。
星星金币2：前进后可看到，注意躲避骷髅鱼。
星星金币3：进入红环左边的绿色水管。

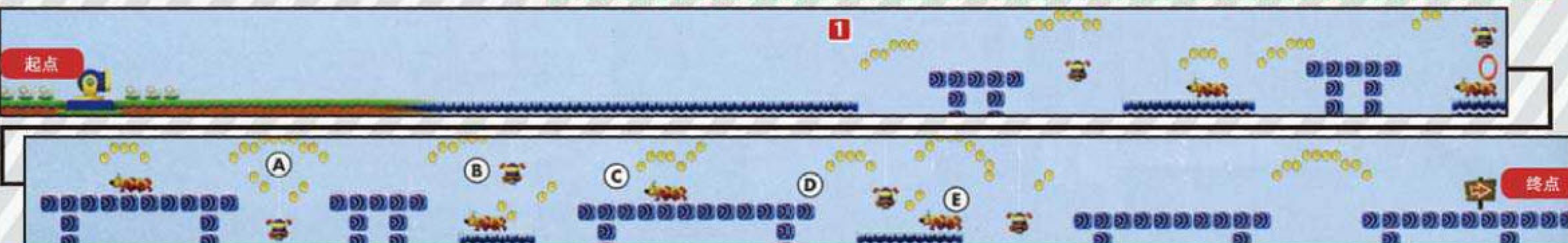
3-城堡

要点1：前进途中必须绕开袭来的电锯，好在电锯的行进路线是根据背景上的线而来，预测好电锯的前进路线并躲好就可。
要点2：马里奥在缩小状态时可进入绿色水管的奖励关，获得无敌星星后能一路消灭电锯。
要点3：这里除了有星星金币3外还有大量的状态强化道具和金币，在进行BOSS战前务必进入。
星星金币1：电锯的左边。
星星金币2：两个电锯的中间。
星星金币3：BOSS房间右上，在墙边顶出隐藏落脚点后上去就可。

3-炮台

要点1：要先收集所有的红色金币，需要认清所有能踩和不能踩的敌人。

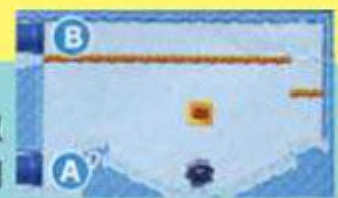


WORLD 4

4-1

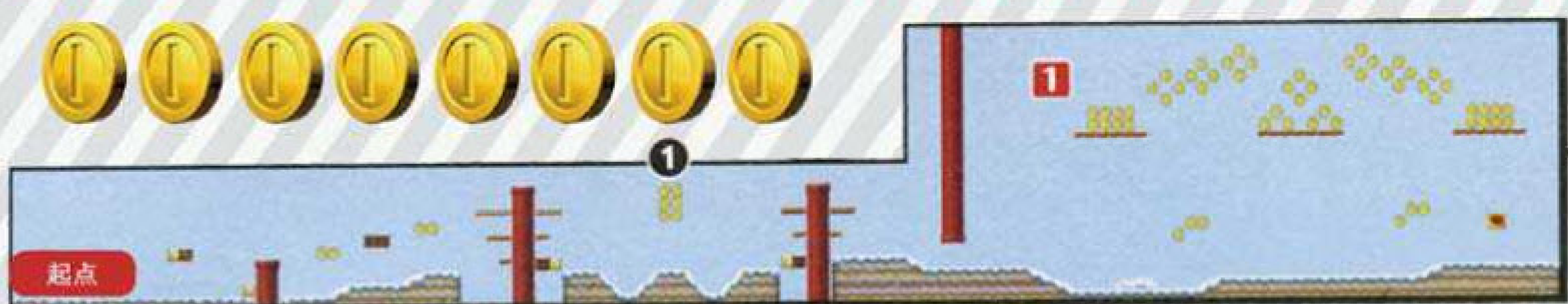


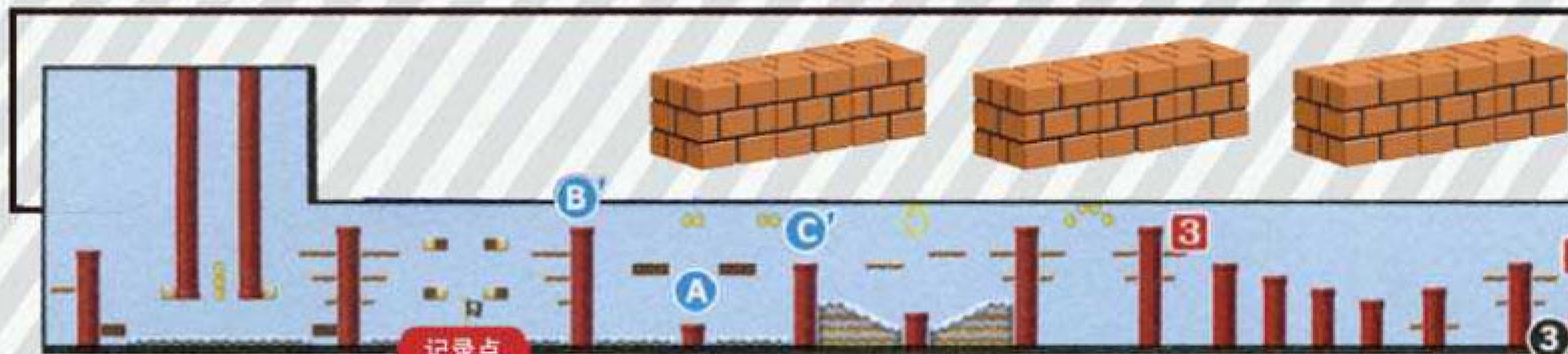
要点1：第一枚星星金币附近有一处高台，高台的上方能够立足，这里隐藏了大量金币，不要错过。
要点2：小心不要碰到路上滚动的岩石。
要点3：在一段有平地的冰上冲刺跳跃，这样在屏幕左上方能看到的一角冰块就是通往星星金币3的路。
要点4：取得金环后踩一下乌龟，然后往下坡方向踢出，再追着龟壳跑，能获得大量金币。



星星金币1：前进途中看到。
星星金币2：存档点前的三个平台的中间一个平台上，可以顶出一个加命蘑菇，然后利用这个砖块作落脚点可以跳到上方去，就可以看到星星金币了。
星星金币3：金色环的左上有个隐藏通路，跳上去后就可获得。

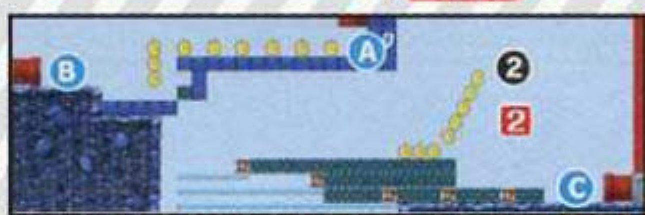
4-2



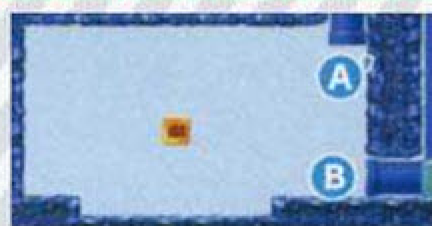


要点1：乌龟聚集处的上方有很多金币，可以借助狸猫变身飞上去获得。
要点2：触发POW砖块后需要在地面被破坏前赶快跳起。
要点3：取得金环后立刻前往金色食人花的地方，踩掉金色乌龟并扔出，让它一路打倒黄金食人花，获得大量金币。
要点4：这里的星星金币要利用龟壳的三角弹射来获得。

星星金币1：前进途中可看到，从旁边高跳回来获得。
星星金币2：进入存档点后面的红色水管。
星星金币3：参看要点4。





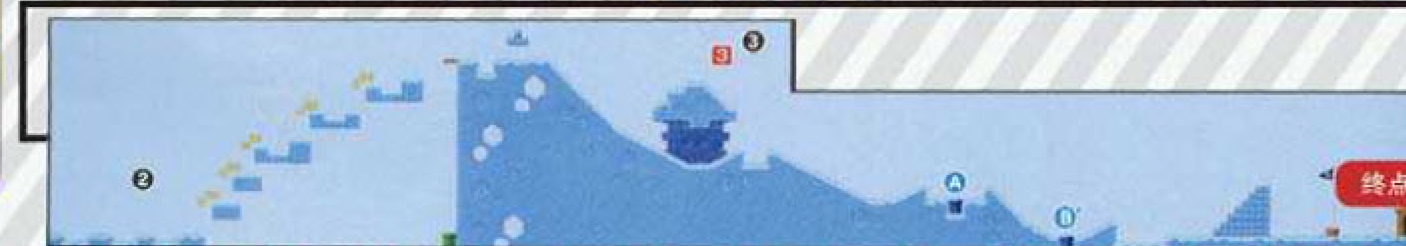




4-3

要点1：滑行有可能破坏掉龟壳，还是使用正常跑步比较好。
要点2：光滑的地面会妨碍收集红色金币，需要用小跳来调整位置。第七个红色金币需要在下坡滑行时卡进地面的狭窄场所才能获得。
要点3：注意不要忘记移动中的立足平台的位置。
星星金币1：跟着龟壳一直跑，它破坏掉道路最后的砖块后就可获得。
星星金币2：前进途中可看到。
星星金币3：吃蓝色金币的途中，跳到右上的平台上去。

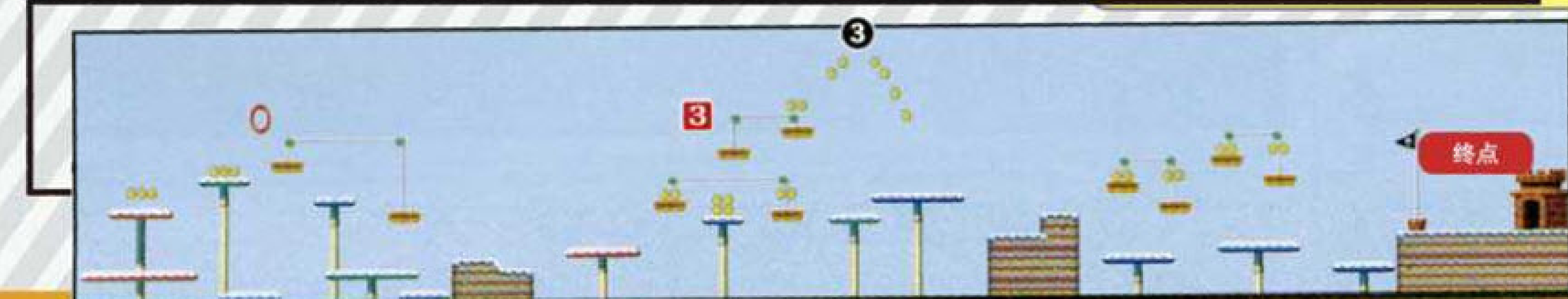


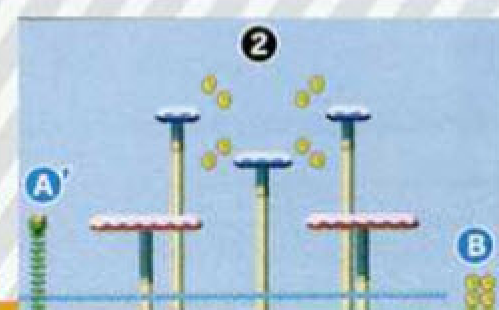


4-4

要点1：站在其中一个平台上后当前平台就会下降，同时相连的另一个平台则会上升，要利用这个特性来制造落脚点。
要点2：用龟壳（最好是利用左边的飞行乌龟）攻击存档点左下的砖块，会出现蔓藤，可进入奖励关。
要点3：调节好高度使用大跳，天平平台的踩踏顺序是右→左→右。
星星金币1：在有大量金币的天平平台上，尽量让左边的平台升高后跳上去获得。
星星金币2：进入要点2中提到的奖励关后获得。
星星金币3：多个连续的天平平台的上部，有狸猫形态的话可轻松获得。



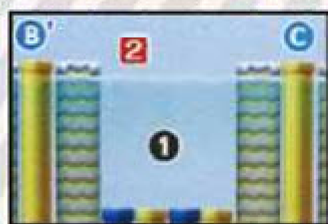


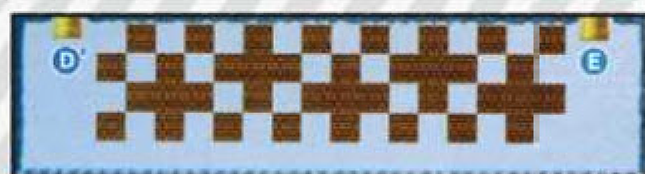
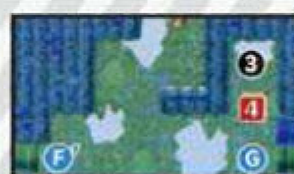
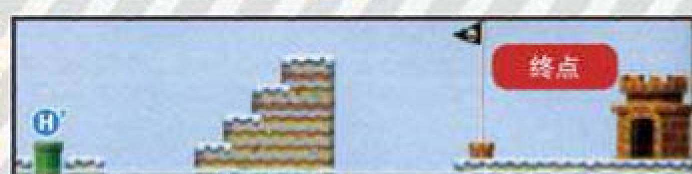


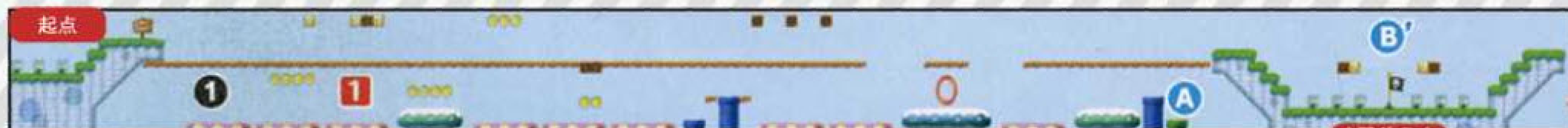
4-5

要点1：转盘砖块的旁边有一个隐藏砖块，可获得无敌星星。
要点2：水流会干扰马里奥的下潜，可使用下压攻击获得充足的向下加速度。
要点3：在这里如果有黄金形态，可获取大量金币。
要点4：奖励关的问号按钮可令水流一时停止。
星星金币1：进入顶部的黄色水管。
星星金币2：前进途中可看到。
星星金币3：进入关底前，朝右箭头的看板旁的绿色水管，要顶了按钮后在限时内获得。









4-A

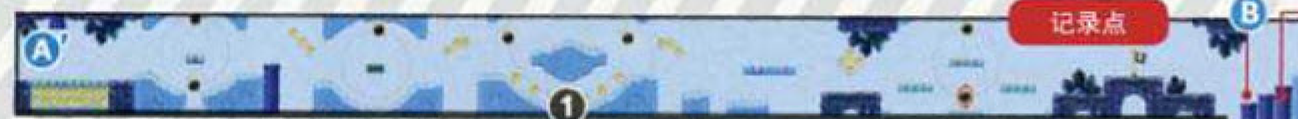
要点1：这里的弹力蘑菇会让马里奥和酷栗宝都大幅跳起，很难控制，最好有火焰变身。
要点2：出现酷栗宝的水管左侧有一个能获得无敌星星的隐藏砖块，取得后能排除酷栗宝的干扰。
要点3：这里必须是缩小形态才能通过。
要点4：终点前的弹力蘑菇下会喷出大量金币。
星星金币1：前进后可看到，利用下压攻击打碎砖块，来到下方后可获得。
星星金币2：前进途中可看到，要踩敌人来高跳。
星星金币3：红色水管右边有两个砖块。利用下压攻击获得迷你蓝蘑菇，吃到后在此状态下通过窄道就可获得。

4-B

通过4-鬼屋的隐藏通路后可来到本关。
要点1：这里有两个POW砖块，首先顶上方的那个收集完金币，再顶下方的。
要点2：星星金币2被4个敌人守着，需要用龟壳先将它们全部消灭。
要点3：使用踏板获得星星金币3的难度比较高，愿意挑战的玩家可以尝试一下。
星星金币1：顺着右边的回转电球走到冰块下面。
星星金币2：三个并排的蓝色水管右边的砖块，用下压攻击压碎后进入内部。
星星金币3：要扔龟壳或站在踏板上等下落才能获得。





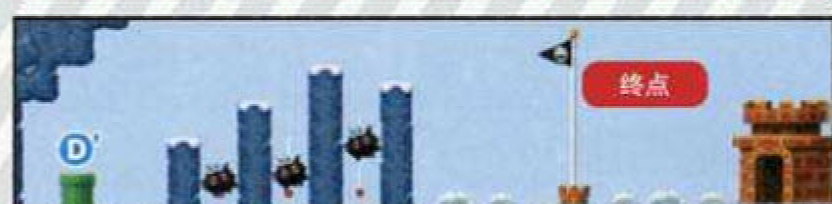




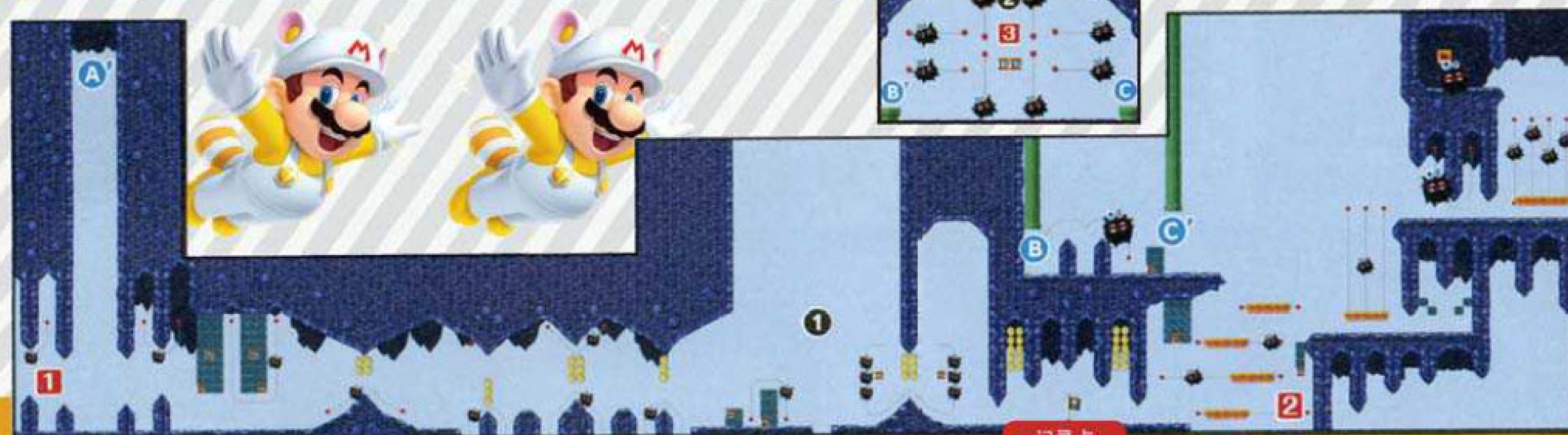

4-C

通过4-塔的隐藏通路后可来到本关。
要点1：使用弹墙跳进入洞窟深处，可发现大量金币。
要点2：平台周围的敌人非常讨厌，要用POW砖块消灭。
要点3：等敌人聚集到中央时启动POW砖块，可以将它们一举消灭。
星星金币1：前进途中可看到，先不要攻击POW砖块，跳到前方的砖块上获得。
星星金币2：进入横向移动平台左上的绿色水管。
星星金币3：两个巨大黑菌包夹的水管的右边，要用弹墙跳上去。







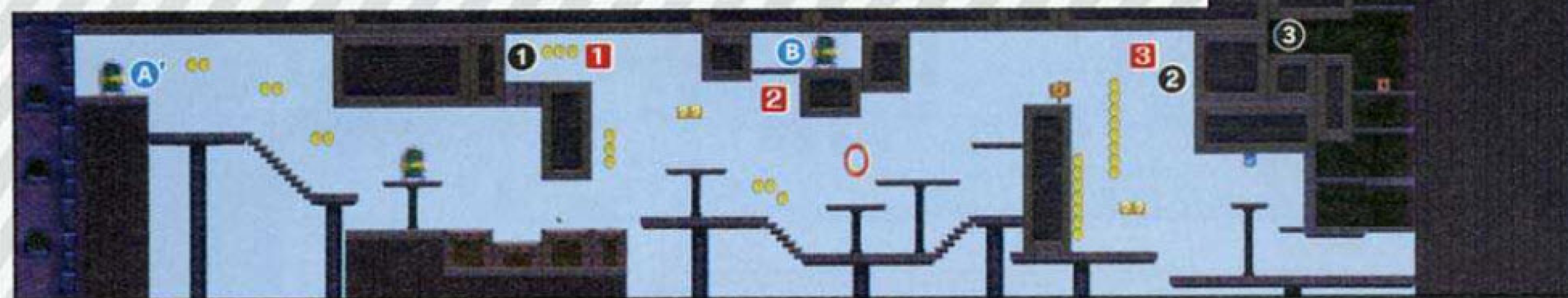


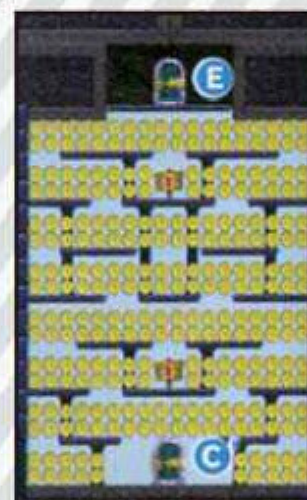
4-鬼屋











要点1：墙壁强制往右侧推进，中途又会变化向左。
要点2：红环上面有个门，利用左边的墙壁弹墙跳就可以进入，开启通往4-B的道路。
要点3：回收完星星金币3后需要立刻下落，否则会被墙壁夹住。
要点4：终点前有一个带箭头的看板，不要被它迷惑，其左上方也藏着一扇门，利用弹墙跳上去后能取得大量金币。
星星金币1：墙壁会移动的房间内，当右边墙壁移动到最右时。左上方会有个星星金币，等墙壁移动让金币出现时，找机会弹墙跳上去就可。
星星金币2：第一次两个墙壁靠很近后，注意顶部，利用弹墙跳可以获得星星金币2。
星星金币3：踩下P按钮后吃蓝色金币到最后，快速进入左边的通路就可获得。为了提高速度可放弃吃蓝色金币。

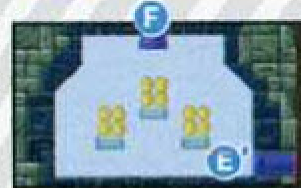
4-城堡

这里有许多大铁球在滚动，妨碍玩家的移动，前进的同时也要避开这些铁球。BOSS的攻击比较单调，会召唤铁球和自己变龟壳发动攻击，一路跳开并踩它就可。另外它震地后要跳一下，不然被震到就会麻痹一段时间。
要点1：先吃金币的话就会失去立足点。
要点2：带刺的铁球都出现在平台的右侧，落下时注意靠左。
星星金币1：P按钮前的四枚金币不要吃，顶了按钮后用其作落脚点可获得星星金币。
星星金币2：巨大铁球的旁边。
星星金币3：进入关卡最后阶段的红色水管。



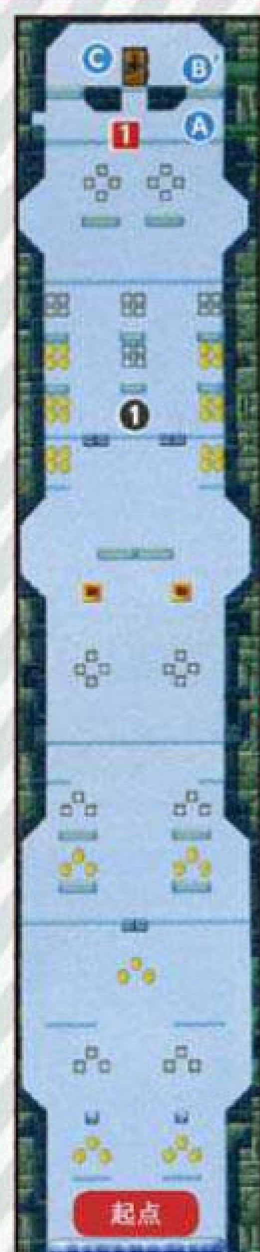
















4-塔

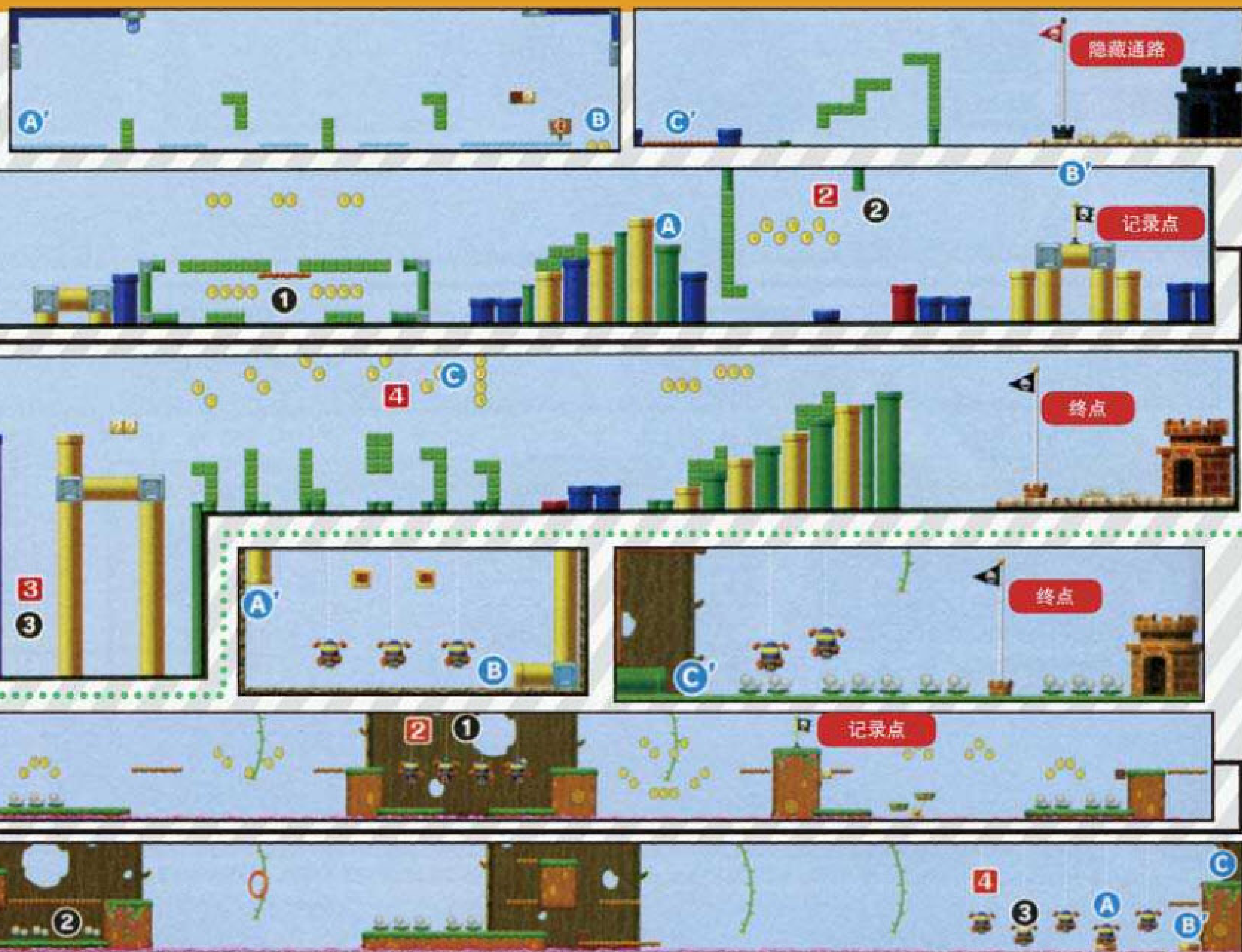
要点1：小水管只有缩小形态才能进入。
要点2：用火球一直攻击水管，能获得加命蘑菇和无敌星星。
要点3：进入巨大食人花左边的蓝色水管，可来到4-C。
星星金币1：两个骷髅食人花的中间。
星星金币2：需要豆丁马里奥形态，进入迷你水管后获得。
星星金币3：关卡后半可以看到，巨大食人花的上面。

WORLD 火焰花

火焰花-1

要点1：掉落悬崖或被障碍物夹住都会立即死亡，看清平台的移动再跳跃。
要点2：被水管和平台夹住后会死亡。
要点3：依附着水管下落能延缓下落速度。
要点4：星星金币3后面会顶出一个飞行砖块，站在上面到最后会带玩家飞入上方的场景。抵达终点后开启火焰花-A的通路。
星星金币1：前进途中可看到。
星星金币2：利用绿色移动砖块，弹墙跳到上方获得。
星星金币3：在蓝色和黄色水管间，跳下去获得后弹墙跳回来。

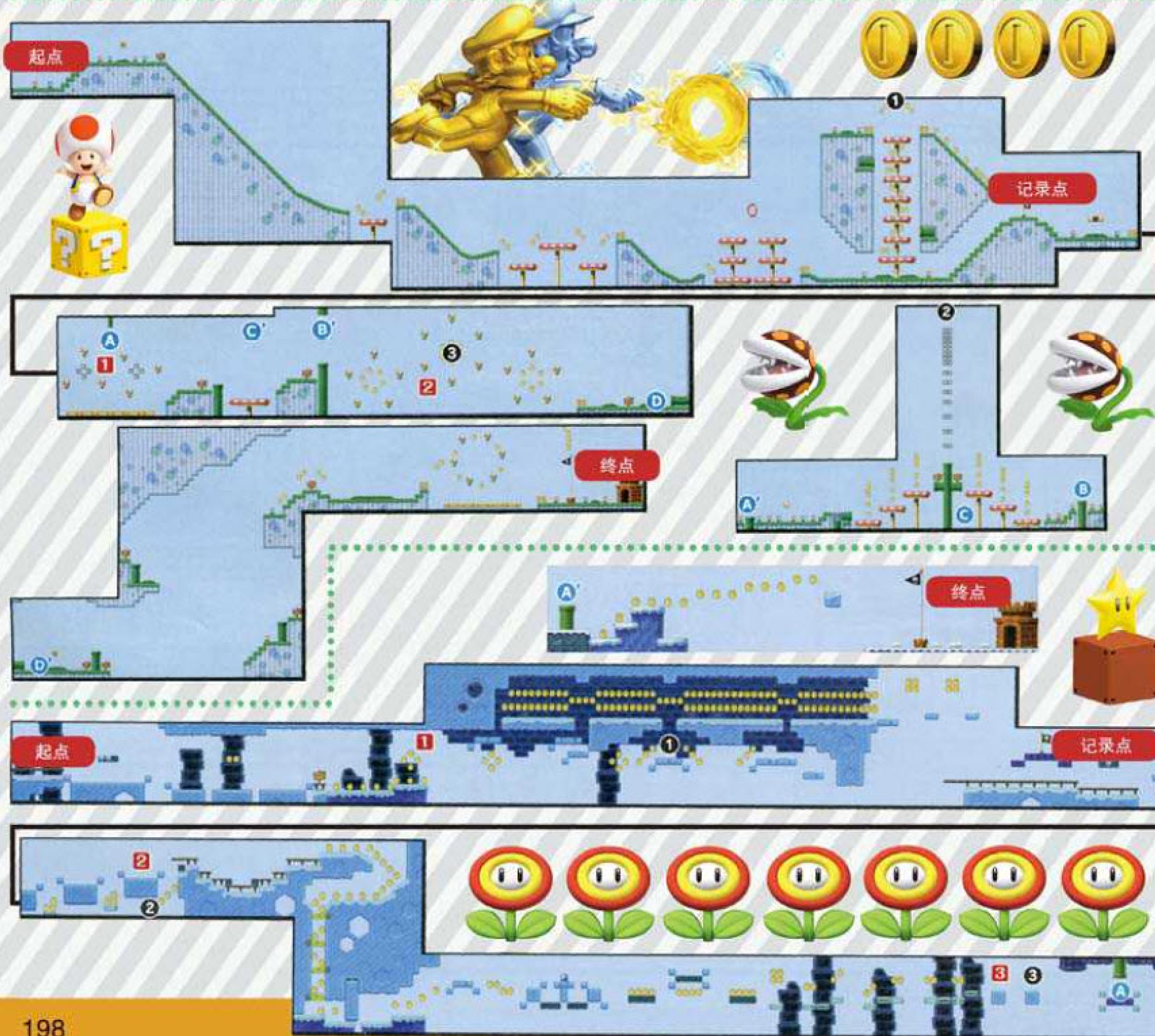




火焰花-2

要点1：小心毒沼里游动的河豚，建议用火球打掉。
要点2：在金币的附近有4个蜘蛛，当它们下落时踩着连续跳跃（其中第三个不要踩，直接从第二跳到第四）可跳到右侧。
要点3：在乘坐旋转平台时注意不要踏进毒沼。
要点4：获得星星金币3后直接略过第三个蜘蛛，经由踩踏第四和第五个蜘蛛到达终点。

星星金币1：参看要点2。
星星金币2：在存档点后，踩风车平台一路到最右边可获得。
星星金币3：前进途中可看到，要利用蜘蛛作落脚点。



火焰花-3

要点1：中央记录点后利用豆丁蘑菇变小，利用弹力蘑菇弹向高处，踩着乌龟可从最上方的水管进入奖励关。
要点2：从奖励关出来后如果进入下方的大炮水管，就会错过星星金币3.

星星金币1：弹跳蘑菇塔的顶部。
星星金币2：存档点后的砖块可以顶出迷你蘑菇。在豆丁马里奥形态下进入右边上空的迷你水管，需要踩飞行乌龟作踏板。
星星金币3：上一个水管出来后，不利用下面的水管发射到终点，而是踩着飞行乌龟往右前进。

火焰花-A

要点1：被4个金币包围的地方有一个隐藏无敌星星，取得后能降低关卡难度。
要点2：取得星星金币2时，注意龟壳的投掷路线，朝着右侧的砖块扔，需要在墙壁间反弹三次。
要点3：回收星星金币3后不要被带刺的敌人碰到，注意调整落脚点。

星星金币1：前进途中可看到。
星星金币2：要扔龟壳才能获得。
星星金币3：前进途中可看到。



火焰花-鬼屋

要点1：获得金环后，幽灵就会一边逃跑一边洒出金币，追赶它们可大量收集。
要点2：这里依然是强制卷轴，当马里奥面对大幽灵时，大幽灵的动作和强制卷轴都会停止。
要点3：吃了星星后，直接往右边墙壁跳，右下有个通路，可开启火焰花-B的通路。
星星金币1：登上蜘蛛网，往右上前进。
星星金币2：吃了星星后所有的场地都会变成金币，星星金币在顶出星星的砖块的正下方。
星星金币3：在被幽灵追的场景

火焰花-B

要点1：弹力平台上跳起时注意空中带刺的敌人，因为很难控制空中的回避，可使用火球将它们打掉。
要点2：踩掉击落带刺敌人后出现的敌人，可乘坐云飞到空中。
要点3：回收了星星金币2后，要在转盘金币砖块消失前尽量顶它们，多抢一些金币。
要点4：云一定时间后会消失，不要进行长时间的原地待机。
星星金币1：干掉第一个云彩龟，乘坐云彩来到右上。
星星金币2：第一个红环后面。夺取云彩后进入场景下方的黄色水管。
星星金币3：途中看到，乘坐云彩后可获得。

起点
隐藏通路
终点

火焰花-炮台

要点1：所有大炮关卡中最难的一关，在收集红色金币的过程中注意避开炸弹兵。
要点2：如果玩家以过关优先，不收集红色金币的话，那么可以一路踩着炸弹兵过关。

起点
终点

火焰花-城堡

BOSS战在履带上展开，它会用按钮转换履带的传送方向。要注意不要被召唤出的皮球顶下履带，在攻击间隙踩BOSS就可。
要点1：炸弹兵的出现是无限的。
要点2：连续踩骷髅栗宝，能够连续加命，不过必须有狸猫装。
星星金币1：利用炸弹兵将砖块破坏后，再扔一个炸弹兵下去就可获得。
星星金币2：前进途中可获得。
星星金币3：按下黄色按钮后可改变履带方向，然后下蹲穿过窄道就可获得。接着踩皮球弹到上方继续前进就可。



WORLD 5

5-1





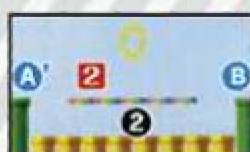
要点1：星星金币1处的绳索不能长时间停留，否则会失去平衡而掉落下去。
要点2：星星金币2回收完以后，需要再立即跳跃一下回到绳索上。
要点3：这里的8个乌龟比较难对付，可以保持狸猫变身，在空中消灭一个乌龟以后飞行停留在原处，再一一消灭其他的。
要点4：星星金币3所在的场景，利用飞行乌龟作落脚点一路跳到最右边的绳索。在这里可以顶出隐藏通路，后面有很多飞行乌龟，连续踩踏（有狸猫形态简单很多）就可抵达终点，开启进入5-鬼屋的通路。

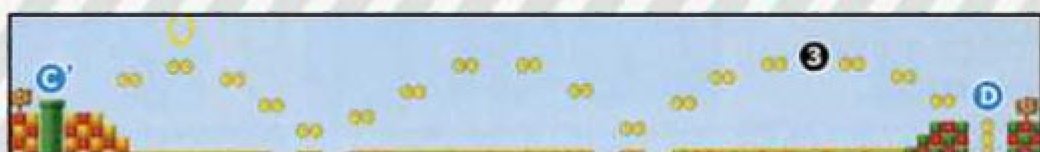
星星金币1：在四个回转砖块的中间，利用绳索跳上去可获得。
星星金币2：三角绳索的中间，故意在上面绳索上停留摔下去就可获得。
星星金币3：星星金币2处，跳上右上的绳索，可顶出隐藏的通路。

5-2

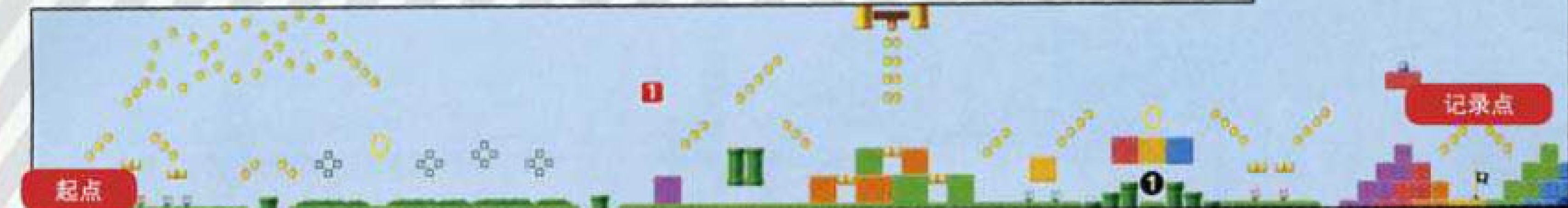
要点1：此处有水管可前往金币隐藏关，可以借助频繁出现的云中乌龟的云来移动。
要点2：在扔龟壳消灭食人花前，要先吃到金环，这样能赚取大量金币。
要点3：注意云的时限。

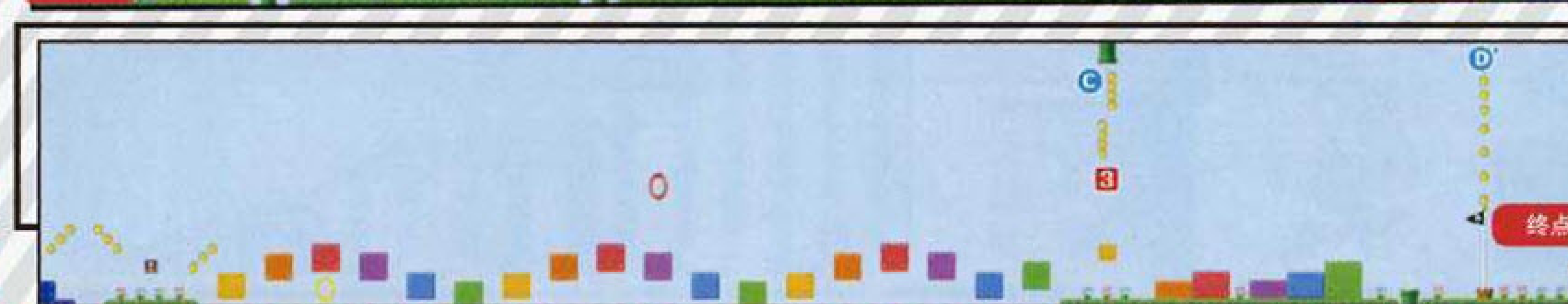
星星金币1：前进后可看到。
星星金币2：登上云彩后来到存档点上方，快速按下P按钮后在蓝币消失前进入管道就可以获得第二个星星金币了。
星星金币3：终点前的黄色四格方块正上方有个水管，乘坐云彩进入就可。



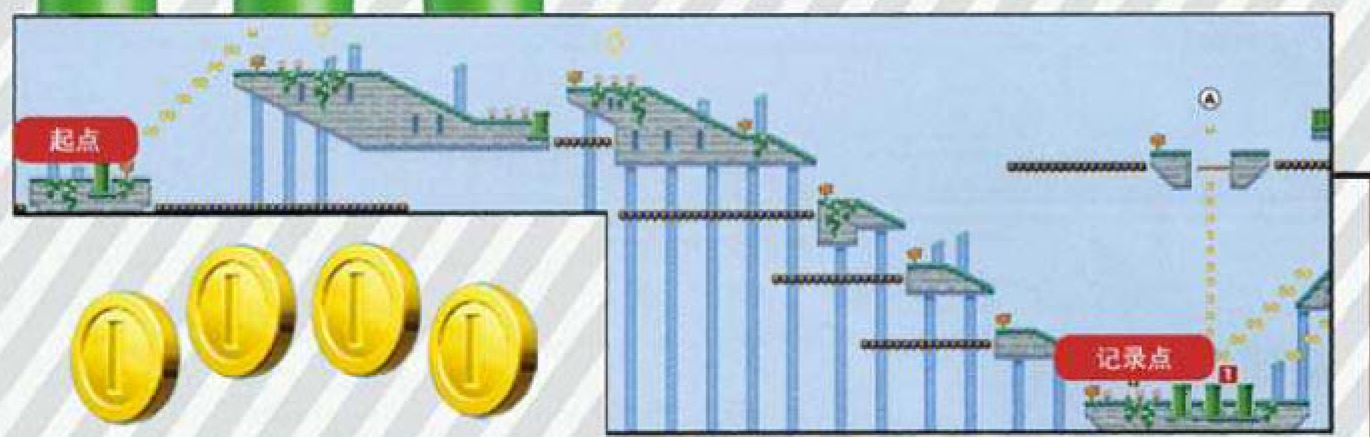






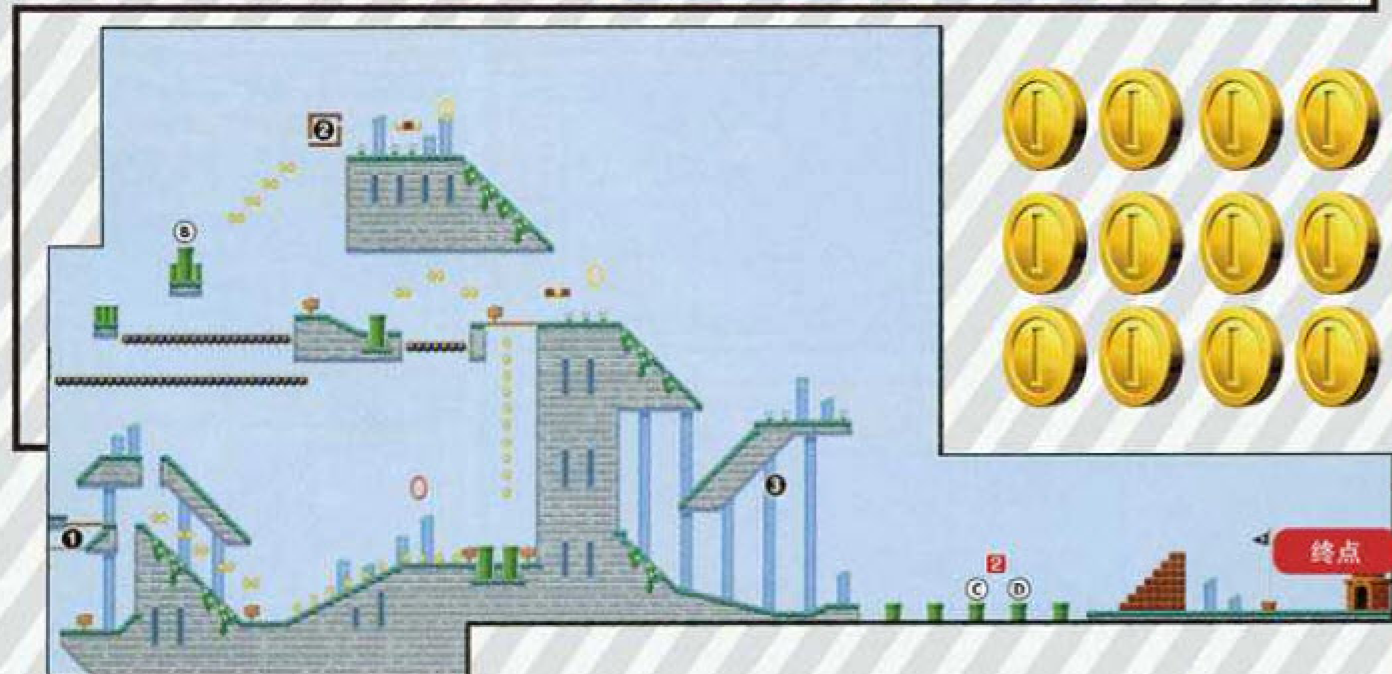


5-3



要点1：取得星星金币1以后进入中央的大炮水管，A处有一个隐藏砖块，是通往星星金币2的重要立足点。
要点2：D处的大炮水管可以直接让马里奥飞向终点。

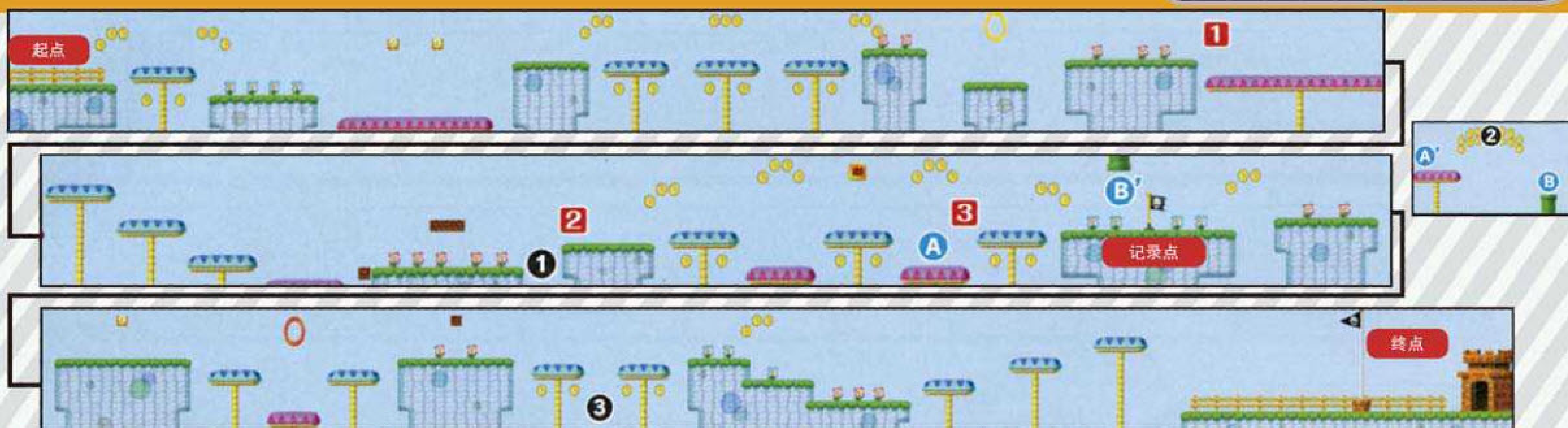
星星金币1：存档点旁右边的水管，进入第三个就可获得。
星星金币2：回到存档点，进入中间的水管。在顶部两个砖块的上方可以获得迷你蘑菇变身成为豆丁马里奥，然后进入右边的那个大水管。
星星金币3：五个并列水管的场景，进入中间那个水管。



5-4

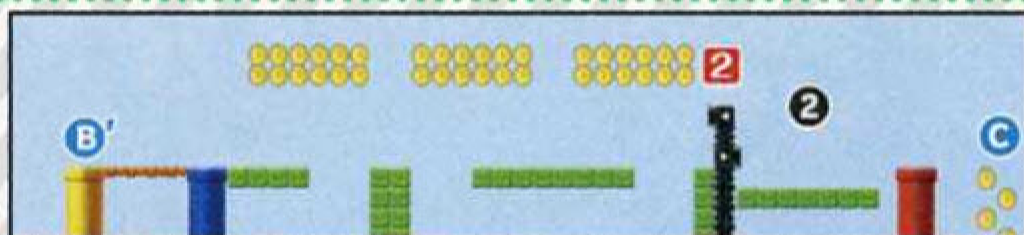
要点1：连续踩踏此处的乌龟可以获得加命，可以在获得加命后再吃金环。
要点2：虽然用弹墙跳也能拿到此处的星星金币1，但还是投龟壳比较保险。
要点3：星星金币2后面的水管可通往奖励关，只要在弹力蘑菇平台的右侧起跳，滑翔过程中吃掉小金币和星星金币2，就能照轨迹落到入口的水管上了。

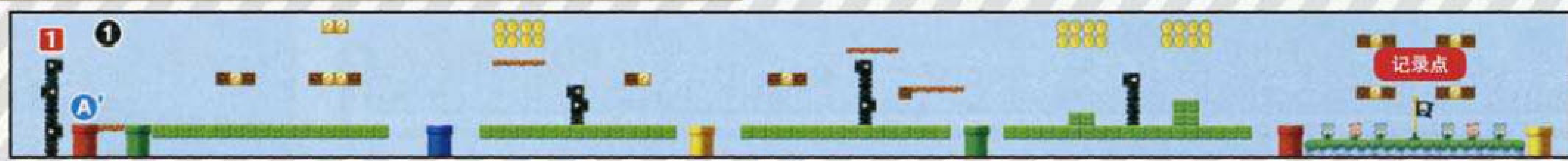
星星金币1：举着龟壳扔向星星金币就可获得。
星星金币2：存档点前有个粉红平台，站着不动就会将玩家传送到上方的隐藏关卡。
星星金币3：前进途中可以看到，依旧要举着龟壳扔过去来获得。



5-5

要点1：跳到炮台上时注意不要被炮弹打到。
要点2：当马里奥靠近炮台时，它就不会发炮了。
要点3：巨型炮弹虽然不容易回避，但同样是可以踩上去的。







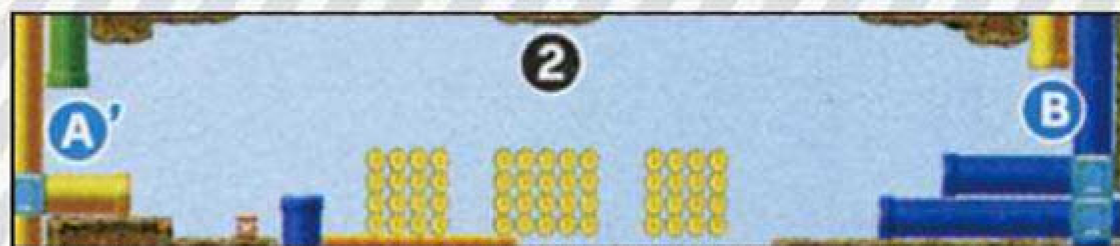


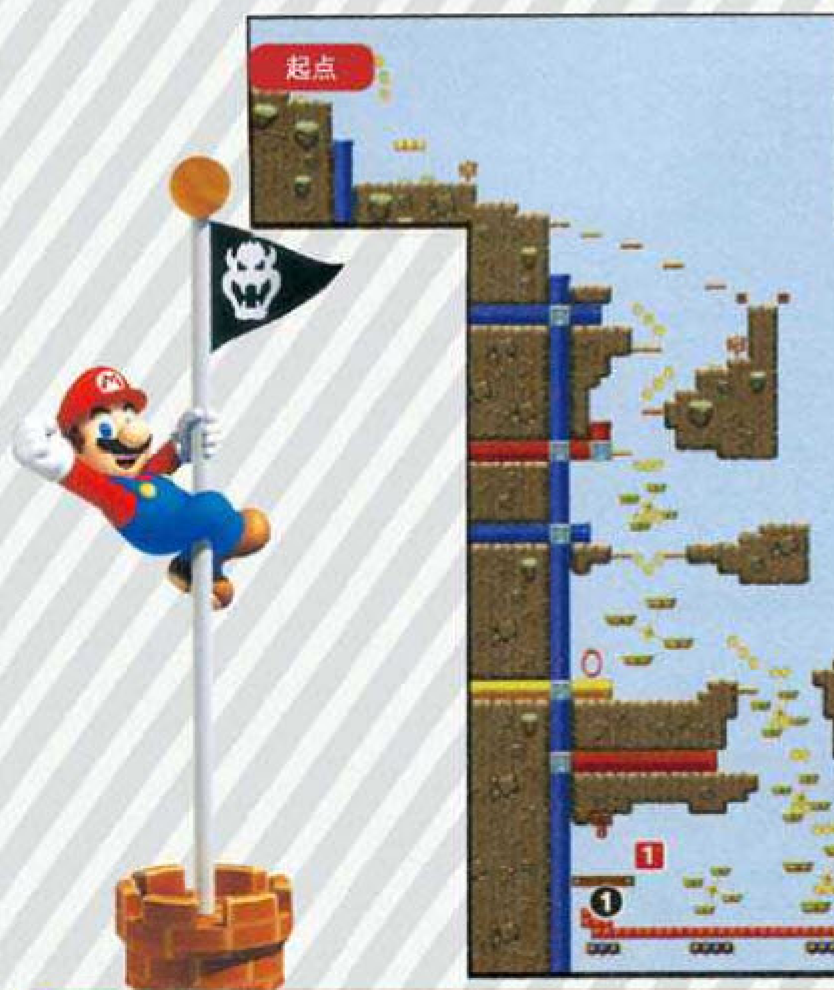


星星金币1：起点处进入水管后，踩着炮弹登上左边的炮台顶端星星金币就会出现。
星星金币2：存档点后，进入被炮台围着的绿色水管。
星星金币3：巨型炮弹的下方，要用炮弹作踏板跳回来。

要点1：回收完星星金币1后需要在立足地消失前向后快跑，到达安全的地方。
要点2：一旦以巨大形态破坏了A处奖励关的水管，就无法获得星星金币2了。

5-6

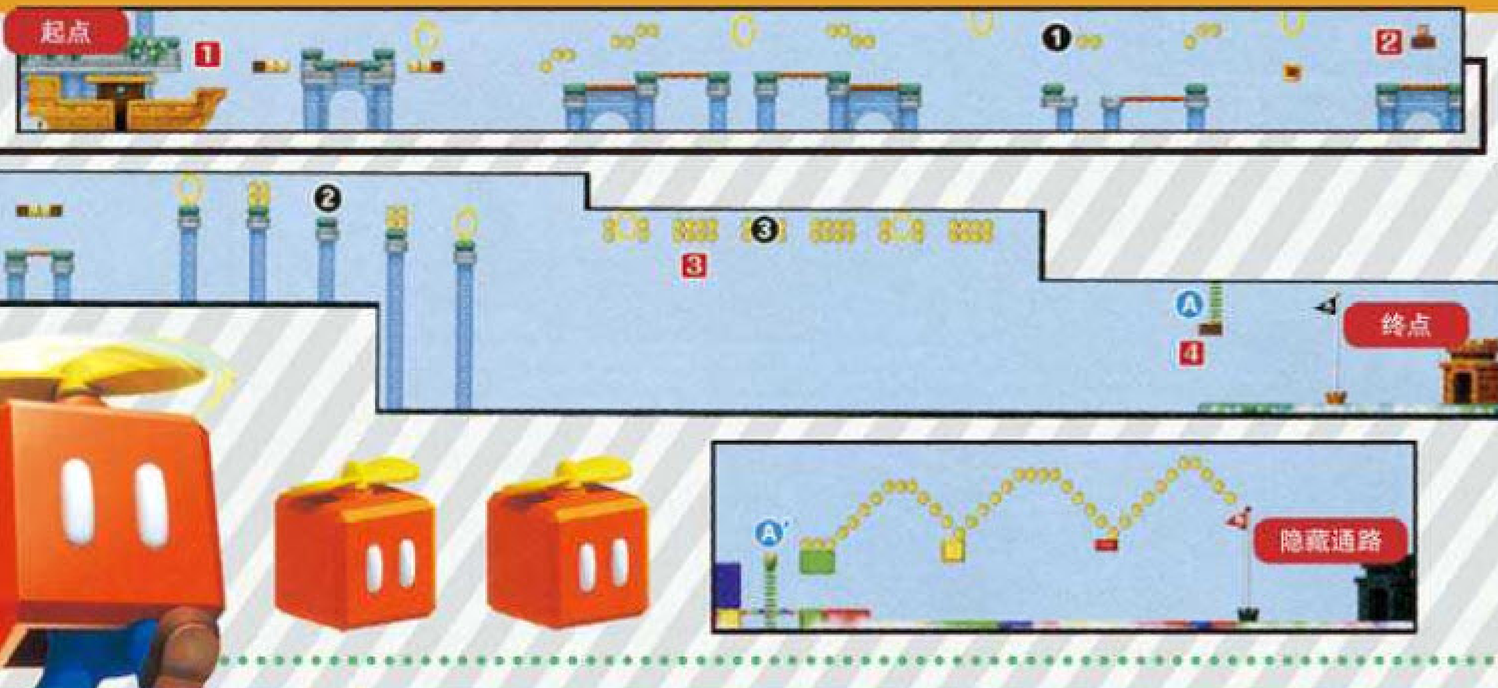






星星金币1：落到最下方后，往左边走，踩最左边的按钮会出现落脚点并获得星星金币。
星星金币2：进入最左边的绿色水管。
星星金币3：红环的右侧，巨大食人花后有个火焰水管。用火焰形态快速攻击后会出现巨大蘑菇，一路冲到终点就可。

5-A

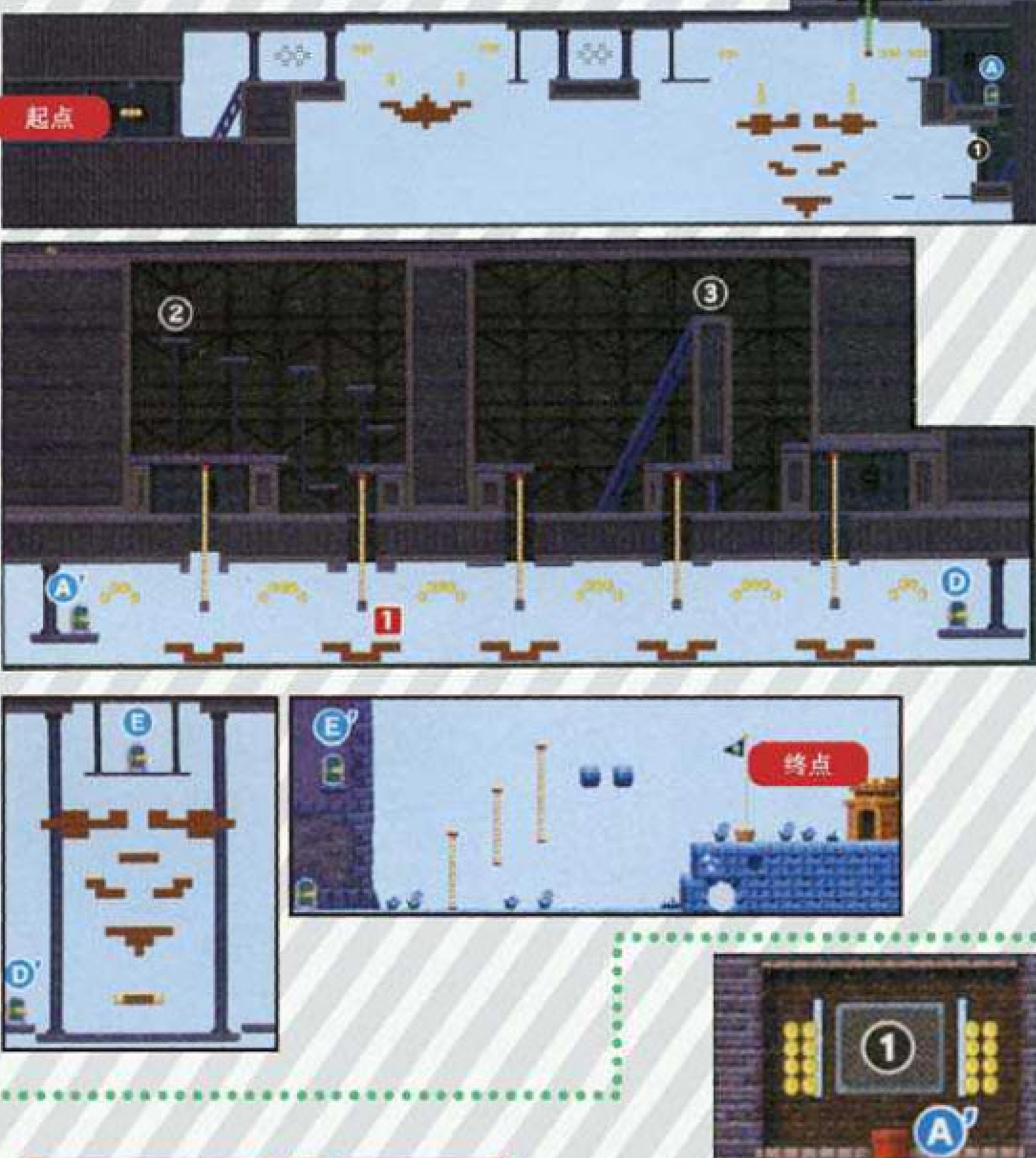


要点1：向右强制卷轴，下方的船会随着卷轴同步移动，有陆地的时候尽量走陆地，没有的时候就站在船上。
要点2：砖块上有一个跳台，记得拿起来。
要点3：看高度虽然似乎可以用冲刺跳获得星星金币3，但船上没有足够的空间助跑。
要点4：途中会获得蹦床，抵达关系后顶飞船尖头旁的砖块就会出现蔓藤。
星星金币1：前进途中可以看到。
星星金币2：利用飞行乌龟或者跳台可跳上去获得。
星星金币3：利用飞行乌龟跳上去获得。

通过5-1的隐藏通路后可来到本关。
要点1：星星金币2和3的获得难度很低，只要记得上去的地点即可。
要点2：A处的门前，回荡的砖块的右上可以顶出个隐藏砖块。可在右边数过来第三格待机，等荡到最右边的时候加速跑两格然后顶就可。熟练运用加速跑的话可以用狸猫形态直接飞上去。之后要小心地在秋千和绳索上前进，踩下按钮后正确的门是最右边那个。抵达终点后开启进入5-A的道路。
星星金币1：最初的门下面。
星星金币2：攀上第二个横杠，跟随出现的金币来到道路的最后可获得。
星星金币3：攀上第三个横杠，进入上方的台阶。



5-鬼屋



5-塔



要点1：下方的熔岩会强制上升，在攀爬金属网时小心不要掉下去。
要点2：D处的水管连着隐藏关，可变成豆丁马里奥钻进去。
要点3：取得星星金币3后要立刻回到金属网上，否则会被熔岩烧死。
星星金币1：途中经过的铁丝网上方。
星星金币2：经过三块连续的音符砖块后，跳到网上并向右侧移动。
星星金币3：获得星星金币2后赶紧回到铁丝网并来到最左边。

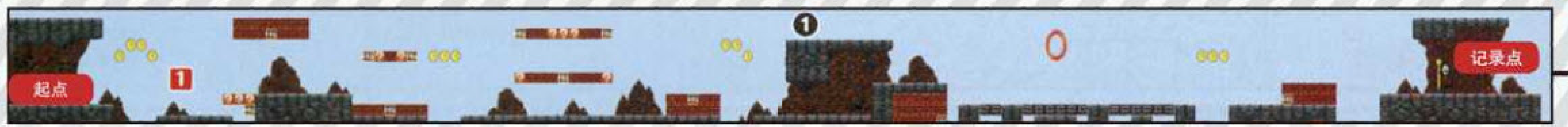
5-城堡



要点1：按Y打击移动的铁丝网会让其变换位置，从而可以避开敌人和岩浆。
要点2：星星金币1很容易错过，必须站到隐藏砖块上才能让画面切换，发现奖励关。
要点3：回收完星星金币2后，要赶快跳回来，不然会被熔岩杀死。
星星金币1：骷髅食人花右上有个隐藏砖块，顶出来后跳到右上进入红色水管。
星星金币2：先攀在上方的金属网上，稍等一会下方就会露出金币。
星星金币3：前进途中会看到。

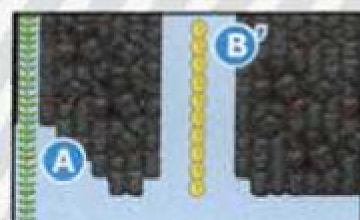
WORLD 6

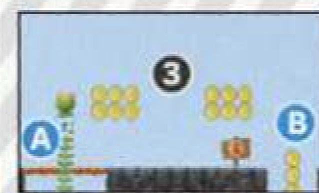
6-1



要点1：本关在前进的途中会不断落下火山喷出的岩石，要注意躲避。岩石还会砸掉落脚点，不小心掉进岩浆也会直接死亡。
要点2：按下问号按钮后前方会不断出现立足的平台，可按部就班地前进。
要点3：回收完星星金币3后再离开奖励关，会直接掉落到终点的旗杆上。









星星金币1：前进途中会看到。
星星金币2：等火山岩石打碎砖块后获得。
星星金币3：终点前不能被砸坏的平台上可以顶出个隐藏的砖块，进入附加关后获得。

6-2







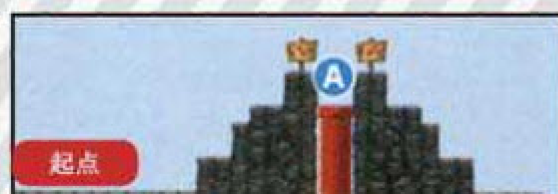


要点1：按上方的问号按钮会掉下一个跳台，该跳台是从C处的水管前往奖励关所必须的道具。
要点2：当骷髅船停下后，对骷髅的头部使用下压攻击可获得大量金币。
要点3：回收星星金币3时需要借助炸弹兵，这儿的炸弹兵从被踩到爆炸需要等待一段时间，不要着急。
星星金币1：前进途中会看到，之前就跳到上方的平台上后跳过去吃就可。
星星金币2：存档点后的关卡内，将围着星星金币的砖块破坏就可获得。
星星金币3：终点前水管的左下，要利用炸弹兵破坏围着星星金币的砖块。



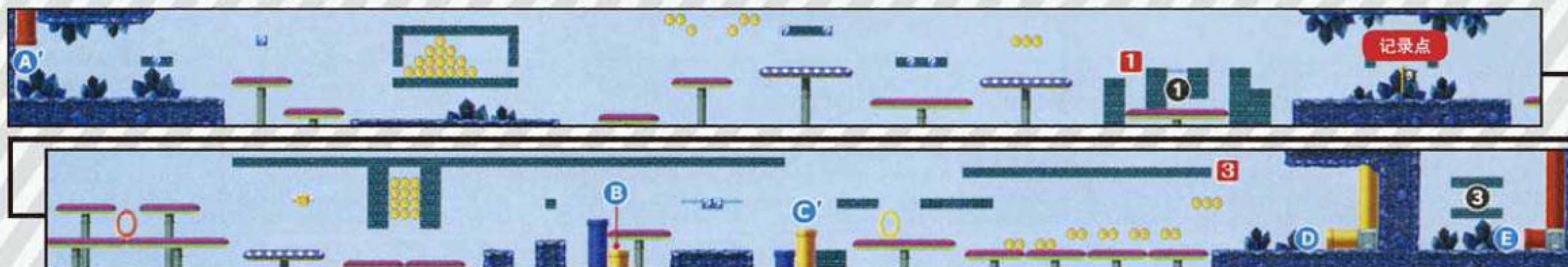


6-3

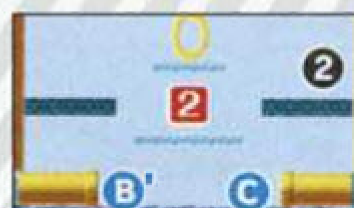


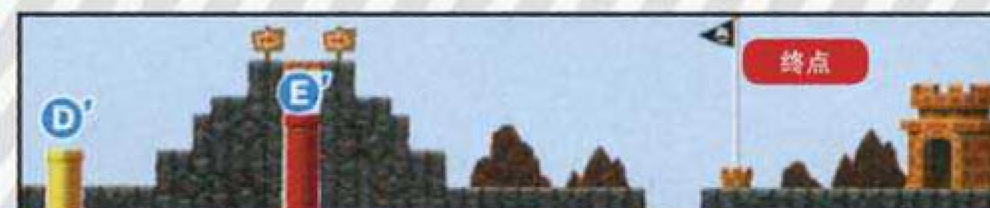


星星金币1：在伸缩蘑菇平台的右边蹲下，会将玩家带往中间获得星星金币。
星星金币2：在一个扔锤子的乌龟的左下有个会被伸缩蘑菇平台挡住的黄色水管，进入就可。
星星金币3：从最上方的砖块上面前进，走到最右边就可获得。



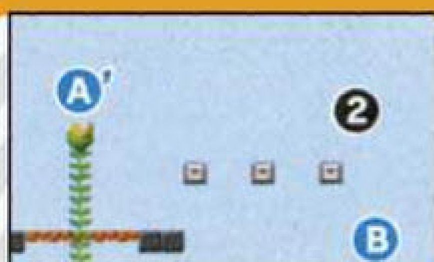
要点1：围着星星金币1的砖块需要先用龟壳破坏掉。
要点2：吃掉金环的话，两边的火焰乌龟就会扔金币过来。
要点3：这儿的两个火焰乌龟比较讨厌，担心正面被打的话可以在下面的砖块将它们顶掉。





6-4



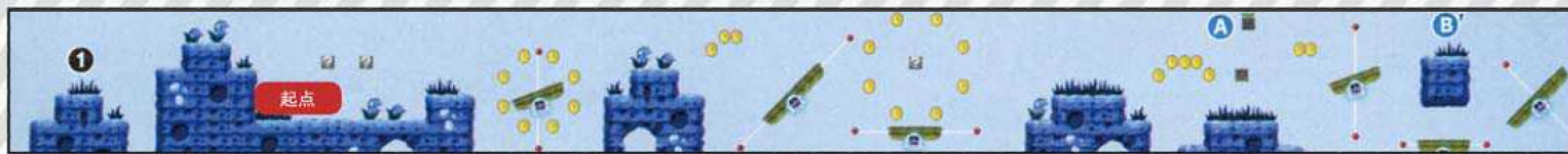


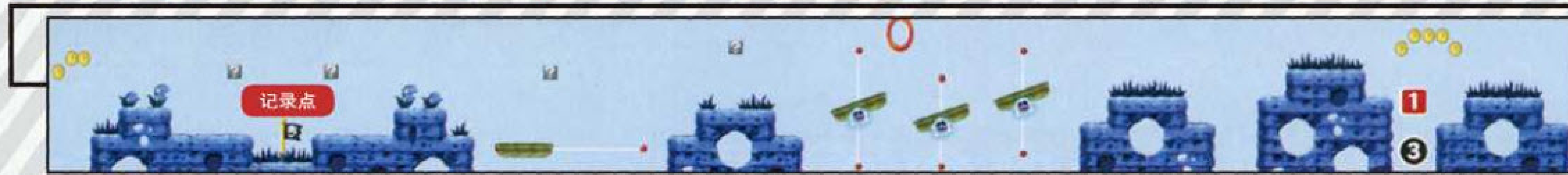
要点1：这里有很多幽灵徘徊，不过彼此之间的间隙很大，不算太难躲避。

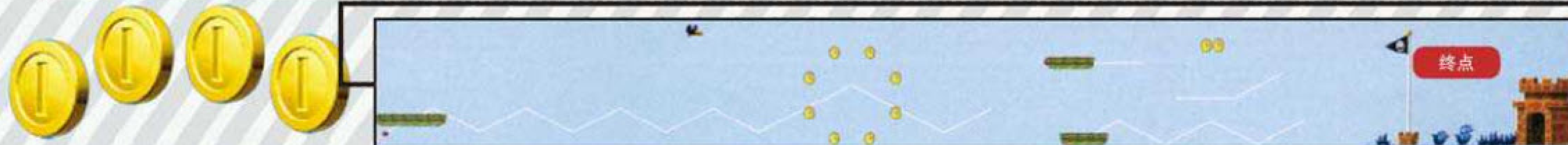
星星金币1：起点往左走。

星星金币2：有个幽灵在附近的转动砖块，站上面后可以顶出蔓藤，进入奖励关。

星星金币3：获得后利用弹墙跳回来。







6-5

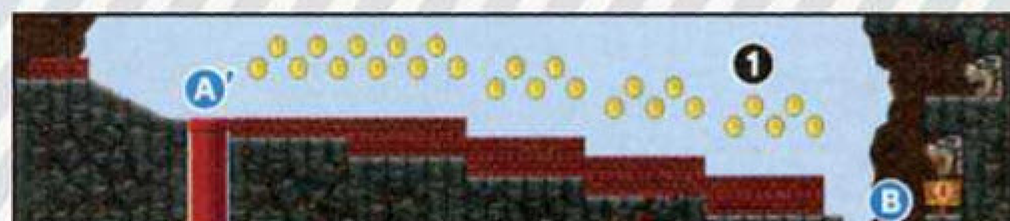
要点1：这关有很多会喷火的库巴雕像，要小心躲避。岩浆上多为秋千平台，利用重量来让秋千抬起从而可以继续前进。

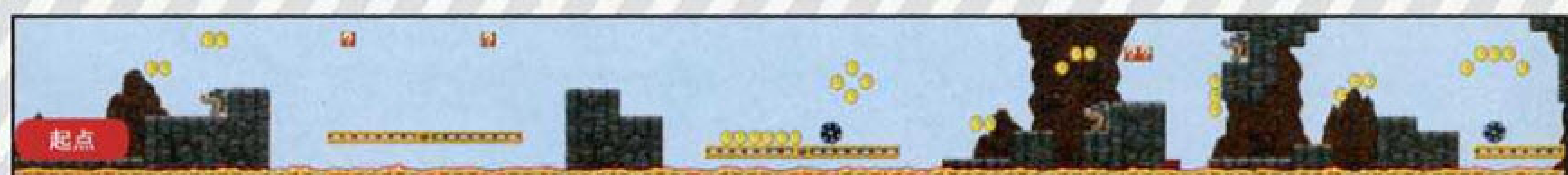
星星金币1：用狸猫形态飞入天花板上的红色水管。

星星金币2：存档点后可看到，要让最上方的铁球落下来破坏砖块。

星星金币3：关卡后期的杠杆上，要小心铁球。











6-A





要点1：一度踩到巨大的岩石上后，该岩石就会沉到熔岩里。

要点2：回收星星金币1时熔岩会不断上升，第一次挑战失败的话就要从头来过了。

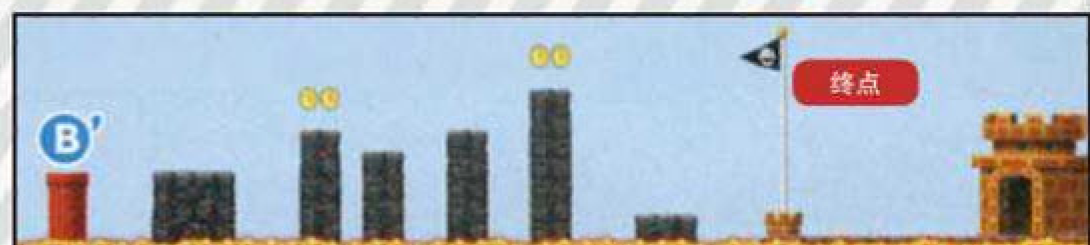
要点3：星星金币3处可以吃到一个无敌星星，无敌时间正好能持续到通往终点的水管处。

星星金币1：参看要点2。

星星金币2：前进途中就能看到。

星星金币3：回收到星星金币2后直接掉到下方的平台上，会被平台带到高处。



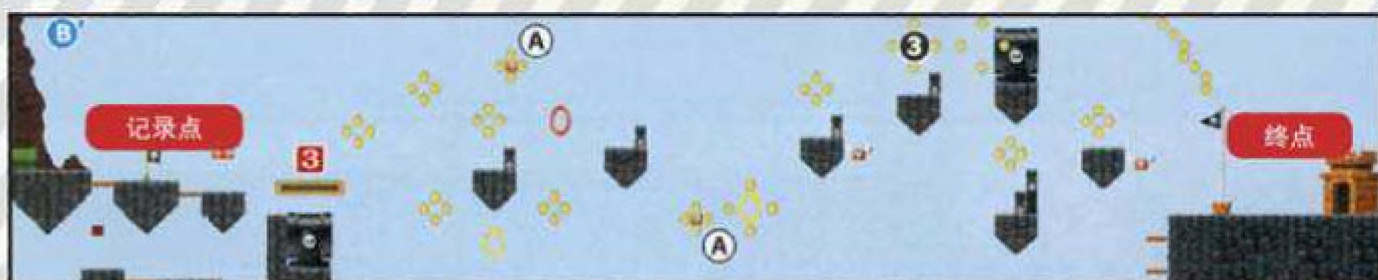






6-B





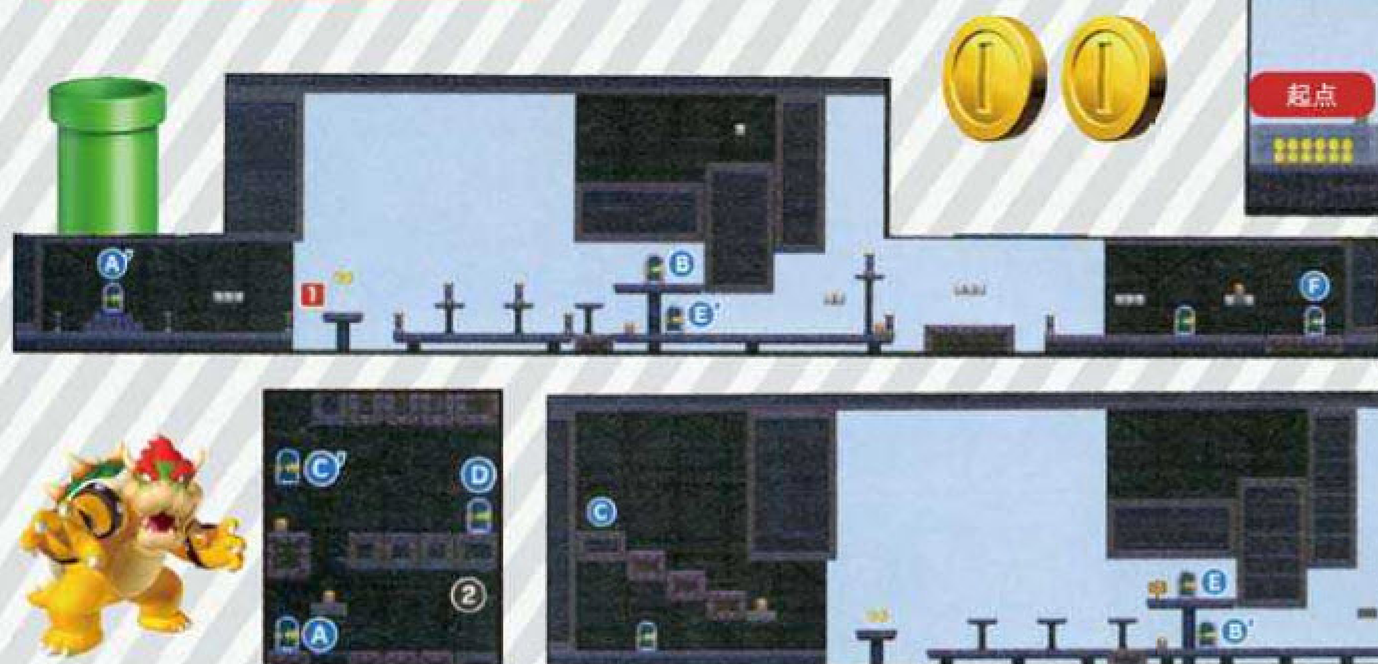
星星金币1：记住它的位置，调节平台的移动方向并慢慢靠近。
星星金币2：利用移动平台或弹墙跳都能获得。
星星金币3：站在长出翅膀的问号砖块上，跟随它的飞行可获得。

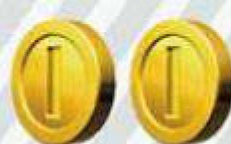
要点1：这里的平台会随着马里奥每次的着地而改变移动方向。
要点2：回收星星金币2时，如果不能好好调整平台的位置，也可以利用左右两侧的墙壁，弹墙跳获得。
要点3：问号砖块被顶过一次后会长出翅膀，注意不要顶第二次，不然会无法取得星星金币3。

记录点

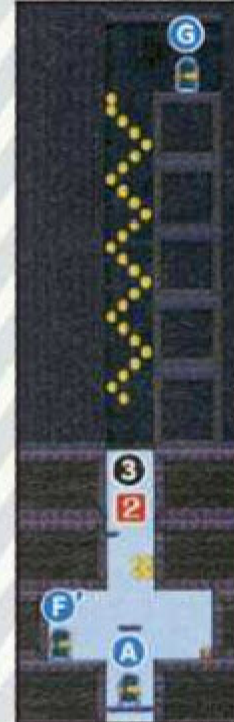
终点

6-鬼屋

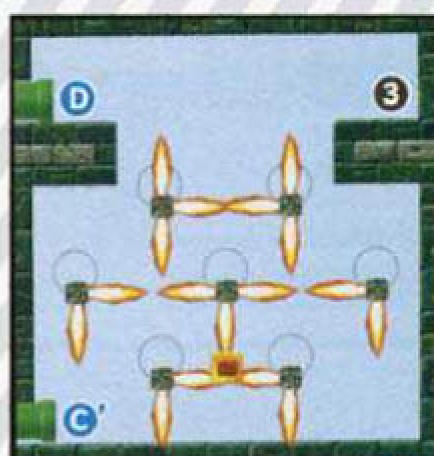












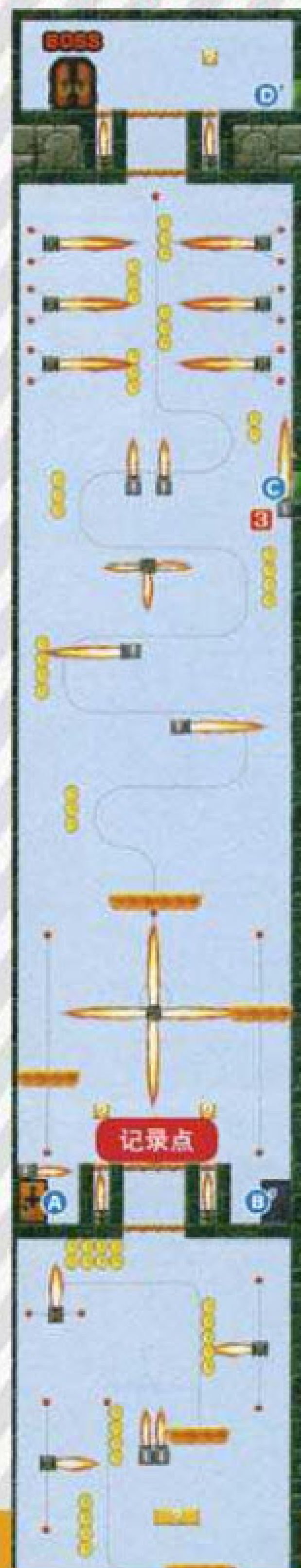




要点1：这儿的场景众多，彼此相像，通过场景中金币和砖块来把握自己的位置。
要点2：在获得星星金币3的地方，一路弹跳上到最顶部。
星星金币1：第一个场景先不要进门，走右边的通路顶端可获得。
星星金币2：小幽灵场景的最左边，踩下按钮后可以进入左上的门，在之后的途中可看到。
星星金币3：大幽灵所在的场景，进入上面门后踩了开关再进入上方的门。然后一路走到最右边，踩下被大幽灵挡住的按钮就可来到一个全是墙壁的场景。踩下按钮后在两个墙壁间用弹墙跳往上就可获得。

6-塔

起点





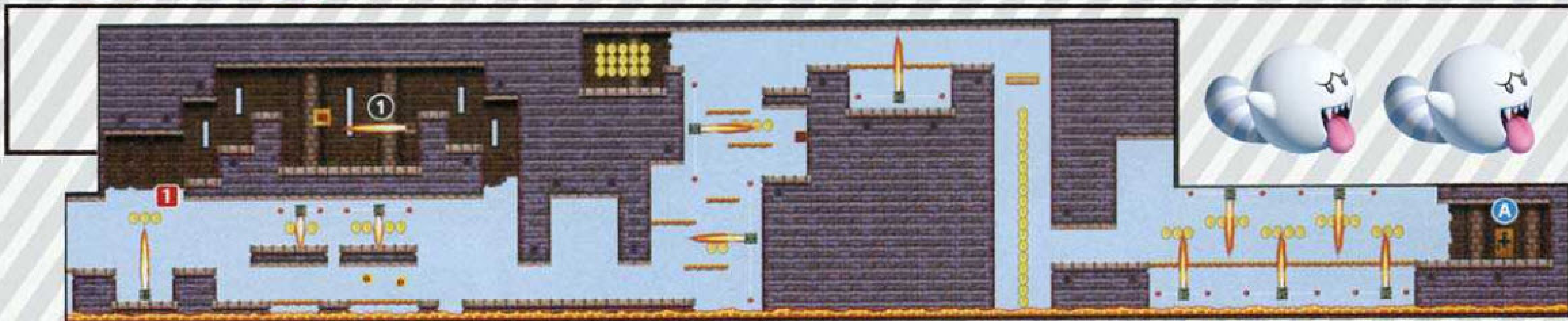
要点1：火焰喷射器只有攻击底部的感叹号砖块才能让火焰停止喷射，利用这点制造空隙继续前进。
要点2：回收星星金币2时不要心急，这里火网密集且无法消除，看准火焰停止的时机一步步往上走。
要点3：星星金币3前的最后一段地形没有绝对安全的地方，还是要看准火焰的时机一口气获得金币并返回。
星星金币1：前进途中可以看到。
星星金币2：进入存档点左下的门。
星星金币3：C处有个绿色水管，需要关掉火焰喷射器以之为落脚点才能进入。



6-城堡







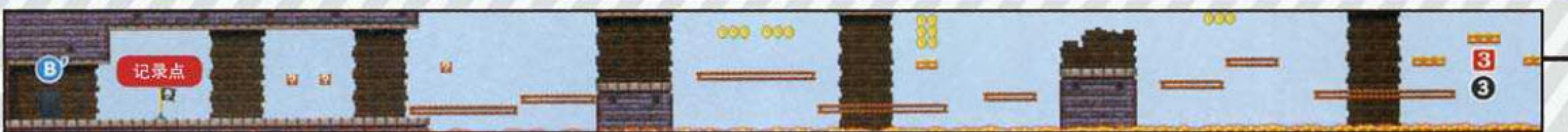


作为通关前的最后一关，难度还是很高的。要在诸多火焰和敌人间穿行，很考验操作。火焰喷射前会冒出火星，预估好情况后再前进。

BOSS战是库巴，第一阶段向初代致敬，跳到它身后踩开光让它掉进岩浆就可（也可用火焰攻击）。接着来到上方后小库巴众会播撒魔粉，库巴会巨大化，从而开始第二阶段的战斗。先是乘坐平台来到顶部，期间库巴会破坏平台。根据它的眼神可以判断出它要破坏哪个方向的平台，及时躲开。尽量等它眼睛闪光后再换平台，不然很容易没有落脚点。躲避一段时间后就可以来到上层，此后库巴会喷火，很容易躲避。然后依旧在平台上躲避攻击，直到最上层踩下机关后就可彻底结束这场战斗了，通关后开启星星关卡。

要点1：星星金币1前的转盘砖块下方是安全的，不会被火焰喷到，可以安心获得50枚金币。

要点2：这里一旦看到星星金币2后就要立刻冲刺起跳过去，如果慢吞吞地等平台靠近再去拿，就来不及返回了。





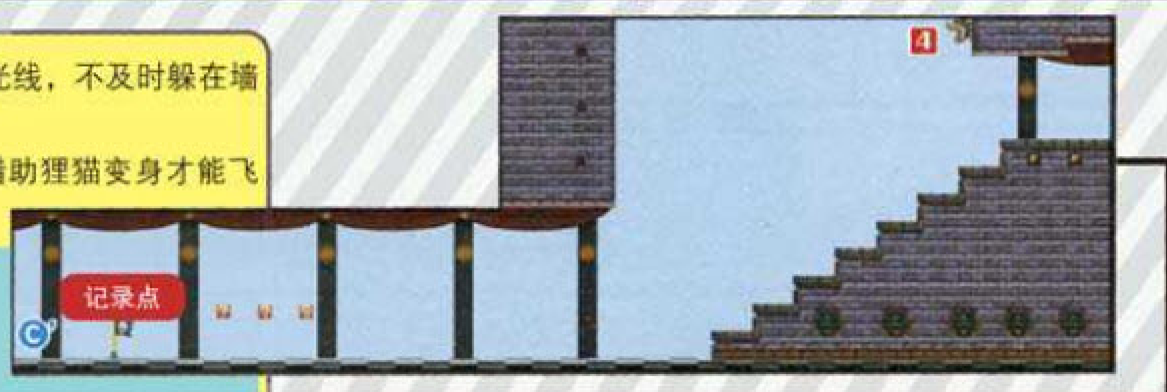
要点3：背景会出现小库巴众，当飞船眼睛闪光4次后就会发射光线，不及时躲在墙壁后面就会被石化。

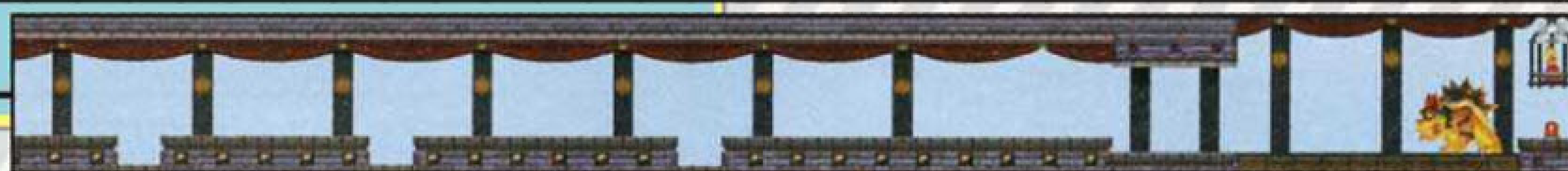
要点4：站到库巴脸庞的石像上，会出现隐藏金币。不过必须借助狸猫变身才能飞上去。

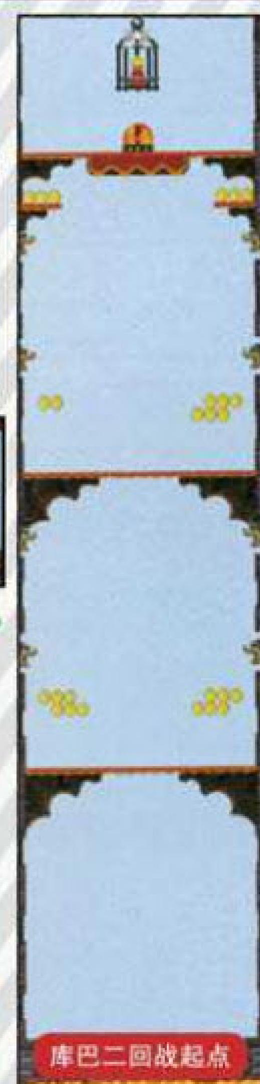
星星金币1：站在一个单独的往上喷的火焰喷射器上起跳可顶出隐藏砖块，来到右上就可获得。

星星金币2：比较难拿，要在绿色移动砖块挡路前获得。

星星金币3：等平台掉下去顺势获得后赶紧跳回来。

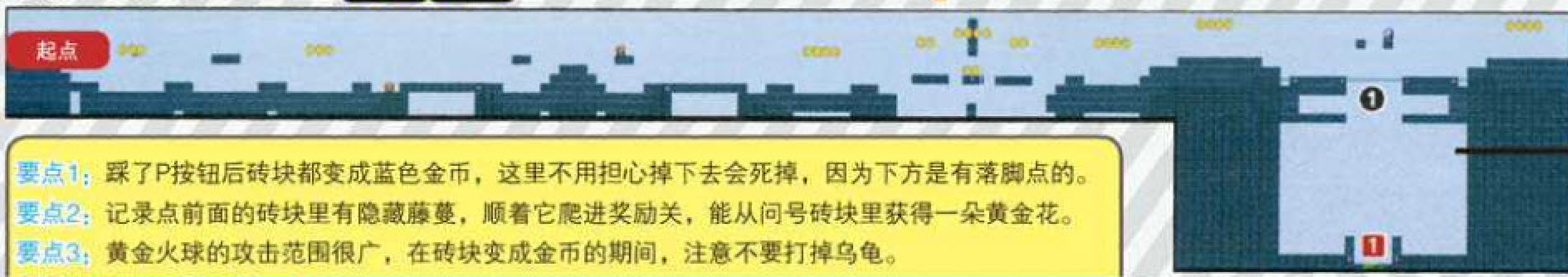






WORLD 星星

星星-1



要点1：踩了P按钮后砖块都变成蓝色金币，这里不用担心掉下去会死掉，因为下方是有落脚点的。

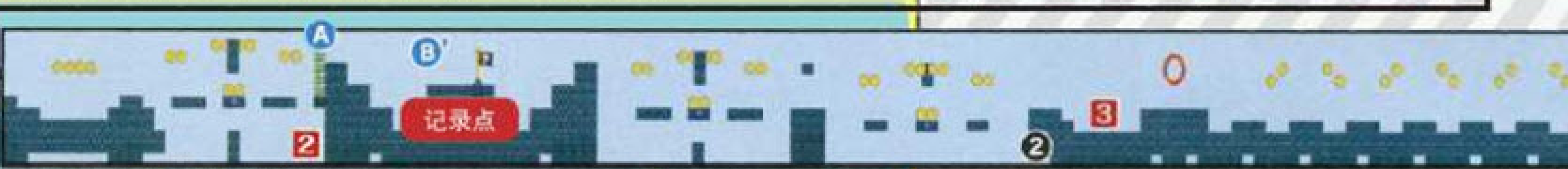
要点2：记录点前面的砖块里有隐藏藤蔓，顺着它爬进奖励关，能从问号砖块里获得一朵黄金花。

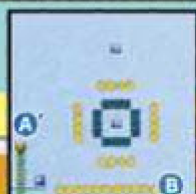
要点3：黄金火球的攻击范围很广，在砖块变成金币的期间，注意不要打掉乌龟。

月亮金币1：踩下P按钮后时限到了进入绿色水管，被发射回来就可获得。

月亮金币2：要将右边的龟壳举起来跳回转动砖块上扔向月亮金币来获得。

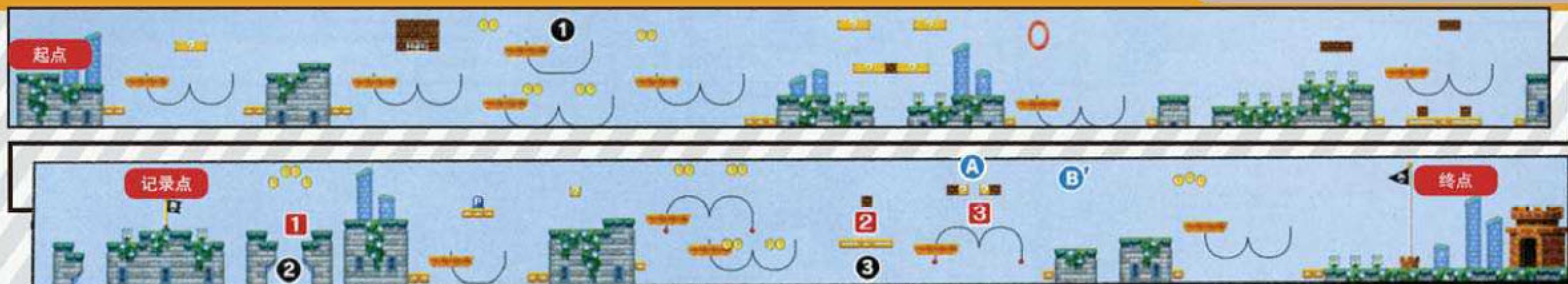
月亮金币3：关卡最后，按下按钮前先往前走将月亮金币取走。

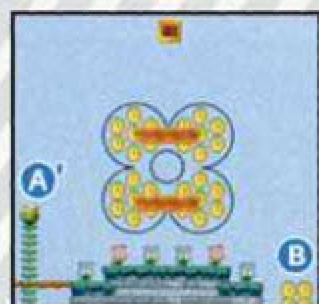






星星-2





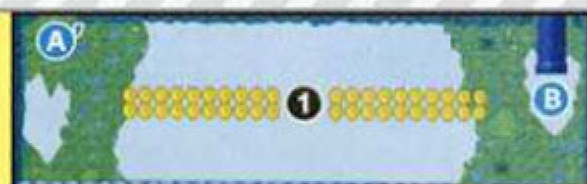
要点1：回收月亮金币2时只能利用龟壳，弹墙跳是无论如何都到达不了的。
要点2：这儿的黄色砖块会掉落，马里奥每起跳一次，其掉落计时就会重新开始。
要点3：A处能够顶出隐藏藤蔓，进入奖励关。

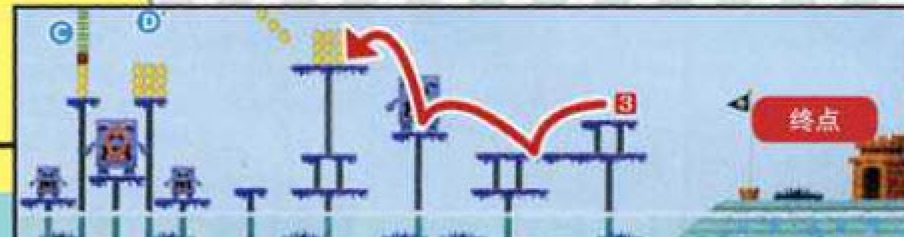
月亮金币1：前进途中可看到。
月亮金币2：存档点后面，要扔龟壳才能获得。
月亮金币3：黄色砖块下方，站着等下落，获得后跳回来。

星星-3









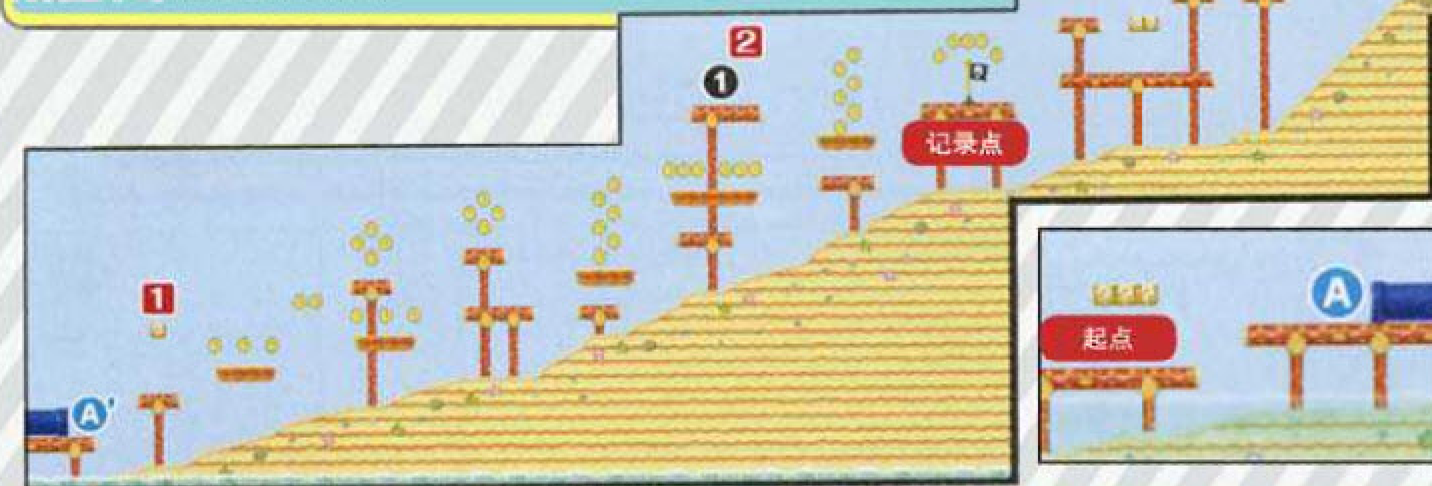
要点1：高台上有个问号砖块，里面有一个黄金花，无法直接上去，需要往前走到达下一个高台，再利用狸猫变身往回飞。
要点2：这里有一个隐藏砖块和隐藏金币，关系到月亮金币2的取得。
要点3：使用三段跳到达有9个金币的高台上，然后向左侧冲刺大跳，能够到达C处有隐藏藤蔓的高台。

月亮金币1：水下有个坑，进入后可获得。
月亮金币2：存档点后的高台上，进入右下两个幽灵围绕的平台的中间一层，会出现落脚点，可以跳上高台获得月亮金币了。
月亮金币3：继续前进后在高处有个超巨大的石板怪，等它倒下后踩它身上往左上跳，然后走到最左边的平台可以顶出一个蔓藤。

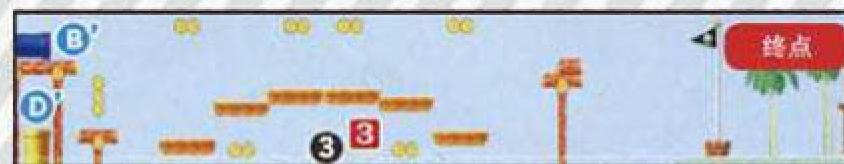
星星-4

要点1：如果想收齐本关所有的月亮金币，就不要碰触关卡中途的记录点。因为玩家很有可能在记录点后不小心死亡，导致无法取得月亮金币2必须的缩小蘑菇。
要点2：月亮金币1下方的平台是无法到达月亮金币1的，需要借助右侧的平台移动。
要点3：入水后如果事先存了火焰花，就可以打倒河豚以后顺利前进的。

月亮金币1：前进途中可看到。
月亮金币2：以豆丁马里奥的形态进入绿色小水管。
月亮金币3：前进途中可看到。







星星-5

要点1：从这里一路以抛物线回收空中的小金币和月亮金币，顺着轨迹落下后会正好到达中央的记录点。
要点2：右侧的乌龟会干扰到马里奥，要等它走到左边时再等天平平台沉下去。
要点3：依然是要抢来云朵，飞向上空的A处水管，可进入奖励关。

月亮金币1：夺取云彩后向上飞可获得。
月亮金币2：前进途中可看到，站天平平台上，等平台下沉后获得并跳回来。
月亮金币3：场景后半，往上飞后在两个大的天平平台中间。









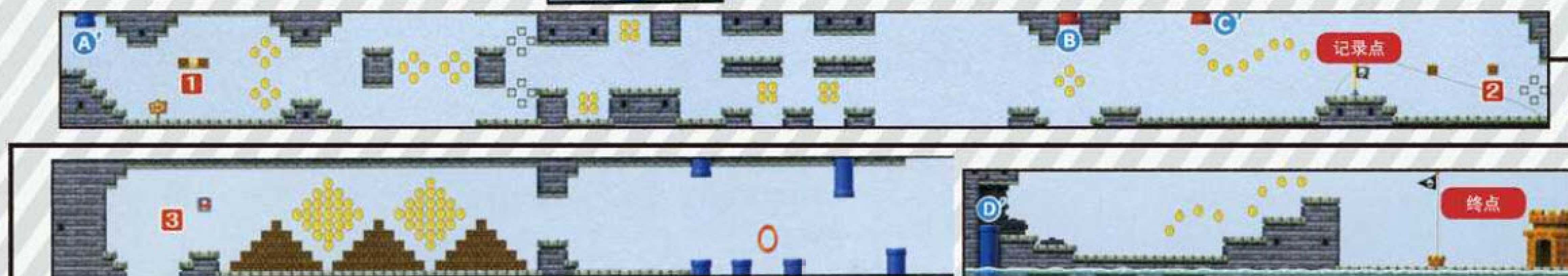


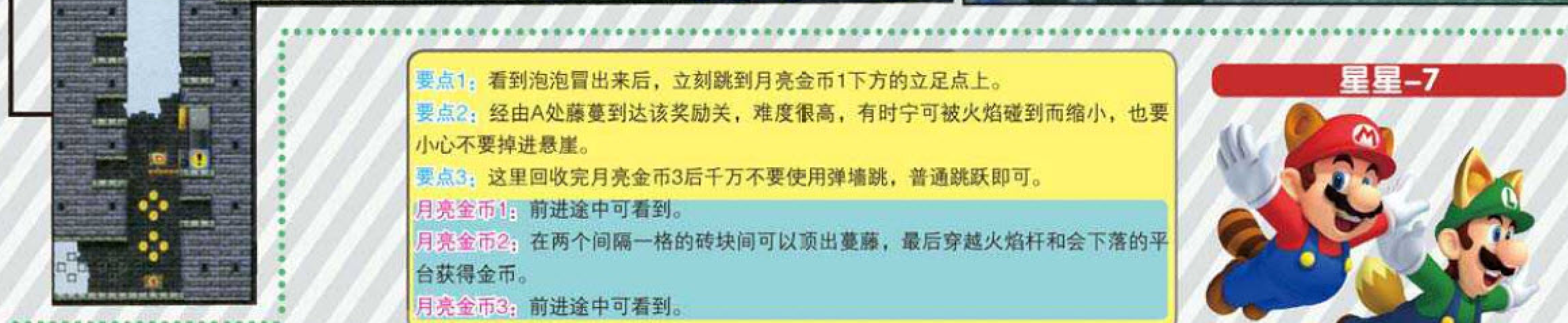
星星-6

要点1：这里的骷髅鱼无视火球攻击，要用狸猫变身消灭掉。
要点2：记录点后的砖块里会出现火焰花，变身后往前走，有一个可以用火球攻击的水管，可获得金币和加命蘑菇。
要点3：转盘砖块中有一朵黄金花，变身后能让后面的砖块都变成金币，并且能打倒黄金花。

月亮金币1：前进途中可看到。
月亮金币2：游入上方的粉红水管。
月亮金币3：前进途中可看到。



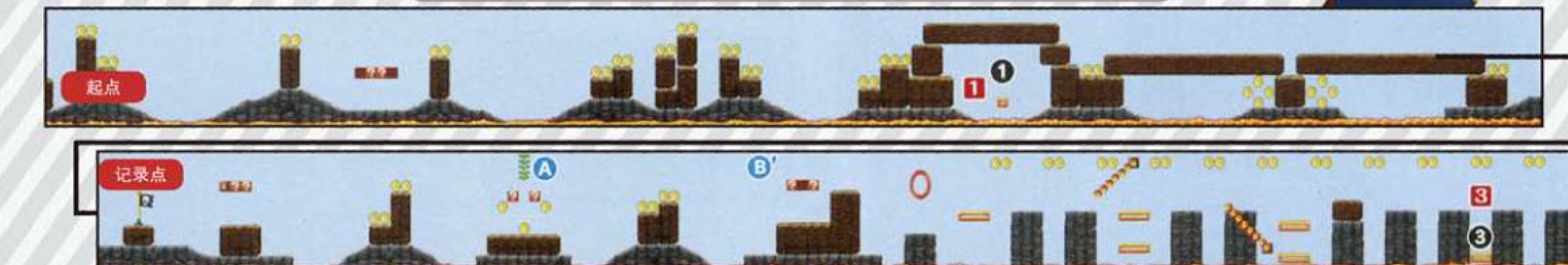


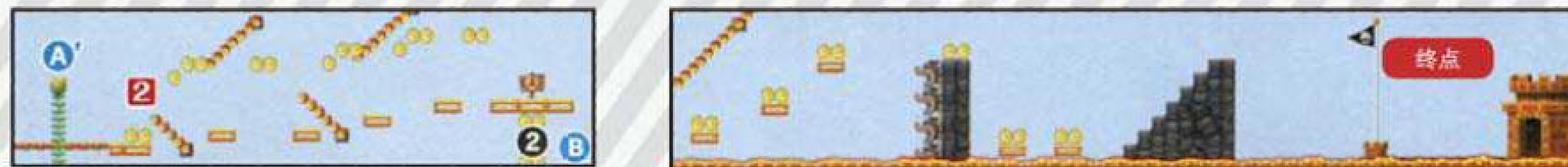


星星-7



要点1：看到泡泡冒出来后，立刻跳到月亮金币1下方的立足点上。
要点2：经由A处藤蔓到达该奖励关，难度很高，有时宁可被火焰碰到而缩小，也要小心不要掉进悬崖。
要点3：这里回收完月亮金币3后千万不要使用弹墙跳，普通跳跃即可。
月亮金币1：前进途中可看到。
月亮金币2：在两个间隔一格的砖块间可以顶出蔓藤，最后穿越火焰杆和会下落的平台获得金币。
月亮金币3：前进途中可看到。

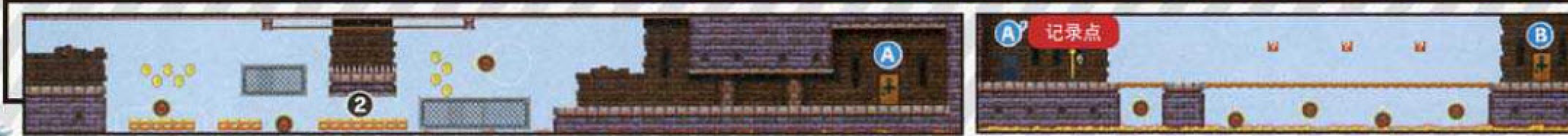




星星-城堡

一开始就要躲避石化攻击，关卡的结构导致难度很高，熟练操作很重要。最后的BOSS是骷髅库巴，战斗方式和第六大关差不多。但是第二阶段在平台上躲避爪击时，移动平台变得十分小，从而增加了不少难度。









要点1：库巴手下的光线和WORLD-6中一样会导致石化，石化光线出现后可跳到高处的墙壁里保命。
要点2：获得了月亮金币3后需要立刻攀住天花板的绳索向右走，然后要在电锯的范围外跳到移动的砖块上，一系列都动作要快。
月亮金币1：前进途中可看到。
月亮金币2：前进途中可看到。
月亮金币3：前进途中可看到，赶在绿色移动砖块前获得。





Nintendo eShop



3DS下载游戏图鉴

在任天堂e商店中，为玩家们提供了4类游戏：1.3DS下载游戏；2."3D经典系列"下载游戏；3.DSi ware下载游戏；4.Virtual Console，即GB和GBC等模拟器游戏。"掌机e时代"将以前两类游戏为主，以图鉴的形式为玩家们展示和介绍3DS专用的下载游戏。本栏目收录了2012年4月至2012年8月发售的日、美版3DS下载游戏共40款，每款下载游戏都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升，希望能为还在犹豫和选择的玩家们提供参考。



简单下载系列 Vol.3 THE 密室逃脱 名人豪宅篇

SIMPLE DLシリーズ Vol.3 THE 密室からの脱出～セレブな豪邸篇～

推荐度				
B	D3 Publisher	AVG	2012年4月4日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边





"《简单下载系列 THE 密室逃脱》系列"是任天堂e商店里比较有趣的密室逃脱类游戏，舞台从快餐店、学校再到这一次的豪华宅邸。本作是系列第三作，讲述了被邀请到校花家参加生日派对的男主角被困入房间后努力逃脱的故事。游戏中需要活用3DS的触摸屏、陀螺仪、话筒等机能，对房间进行探索并找到逃出方法。几个舞台之间设计巧妙，谜题环环相扣，另外隐藏关卡的设定也增加了游戏的可玩性，最后结局也十分好笑。和前几作相比游戏的整体操作更加简洁，谜题设计也更加合理，推荐给喜欢密室逃脱的玩家尝试。



色彩3D

Colors! 3D

推荐度				
B	Collecting Smiles	ETC	2012年4月5日	美版
	1~2人	6.99美元	全年龄	无对应周边





NDS曾于2007年推出过名为《色彩》的绘图软件，《色彩3D》正是其续作。作为一款玩法简单但功能强大的绘图软件，本作中内置了众多功能各异的工具，无论是涂鸦领域的新手还是专业的绘画人士都能够运用自如。玩家在下屏幕自由涂鸦的同时，上屏幕就会呈现出3D效果，而且软件会记录下玩家的作画过程，以后欣赏作品时也能够看到其完整的创作过程。软件支持Wi-Fi联网，玩家可以与他人分享自己的画作，或是把其他玩家的作品纳入自己的陈列室中随时欣赏。通过本地联机也可以进行双人绘画、共同创作。



轻松卡丁车3D

おきらくカート3D

推荐度				
C	Arc System Works	RAC	2012年4月11日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边





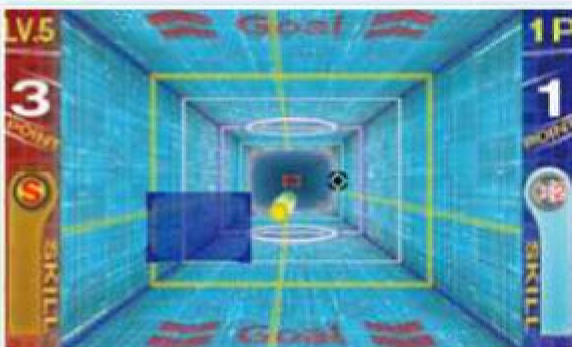
"《轻松》系列"的全新作品，画面清新可爱且操作简单，游戏内容却十分丰富。本作共收录共12条赛道，包括赛车场、雪地、山道以及小岛共4个场景。玩家可以从8辆性能各异且外形充满个性的车辆中选自己喜欢的一台，在赛道上驰骋，并且借助场上的各种道具来增加自己的优势，最终战胜场上的所有对手。游戏中没有第一人称视角，令玩家更直观地感受到赛场上的竞争。本作共有5种比赛模式，包括锦标赛、自由对战、时间挑战、快速游戏以及全国排名。玩家还可以把自己的成绩上传到网上，与其他玩家一较高下。

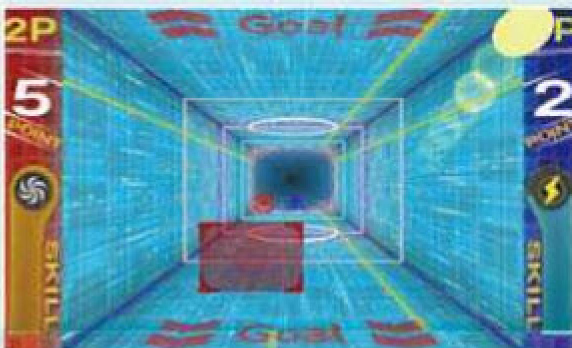


3次元空间曲棍球

3次元エアホッケー

推荐度				
C	Silver Star	SPG	2012年4月18日	日版
	1~2人	500日元	全年龄	无对应周边





玩法有些特殊的曲棍球的游戏，有别于一般的曲棍球，游戏的比赛场地并非平面，而是在一个3次元的矩形空间上。因此与对手比赛的时候，不仅要留意前后左右的情况，还要留意上下空间的防御是否存在漏洞。游戏还有能量槽的设定，当能量槽蓄满的时候，玩家就可以发动各种强力的必杀技或者特殊防御。本作包含3种模式：单人模式中玩家可以与9个等级的电脑进行对战；而双人对战中玩家可以与身边的好友一较高下，此外还可以对游戏的球速进行设定；无尽模式中游戏以类似壁球的形式进行，在这里玩家可以不断挑战以争取最高的分数。

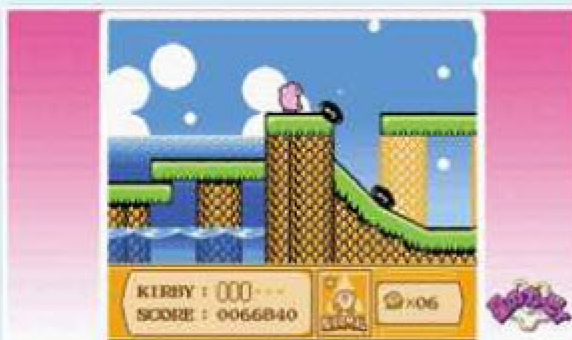


3D经典系列 星之卡比 梦之泉物语

3Dクラシックス 星のカービィ 夢の泉の物語

推荐度	Nintendo	ACT	2012年4月25日	日版
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边





《梦之泉物语》是“《星之卡比》系列”的第2部作品，1993年在FC平台登场，卡比要前往梦之泉找回居民们失去的梦境。首次引入的“拷贝”能力是本作的核心，当卡比吞下敌人后按↓键就能够获得它的能力，利用敌人的能力可以做出挥剑攻击、发出火球等动作，这一系统也被沿用到了后续的作品中，足见其经典程度。除了故事流程外，游戏中还有诸如抓娃娃机、连续射击等多种迷你游戏供玩家挑战。此次重制版是为了迎接系列20周年推出的纪念作，相比原版增加了3D显示效果和记录功能。



ARC风格 三国志弹珠台

ARC STYLE：三国志Pinball

推荐度	Arc System Works	TAB	2012年4月25日	日版
B	1人	700日元	12岁以上	无对应周边





本作的主题是三国，炮石就是弹珠，营、寨、驻兵等则构成了弹珠台内的场景设施。玩家可以选择魏、蜀、吴三国势力，每个势力都有五关，从平定黄巾之乱到战胜另外两国，最后还要挑战三国最强的吕布。随着游戏的进行，加入的武将也越来越多，不同的武将会使出各自的技能从而赋予弹珠不同的效果，而且不同势力的各个关卡也都有BOSS战。满足特定条件还会进入特殊关卡，完成后能得到奖励。除了剧情模式，还有专门的挑战模式等待着玩家。通过Wi-Fi网络连接更可以把自己的成绩上传到网上参加排名。



血腥吸血鬼

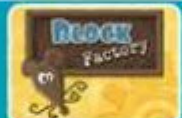
ブラッディヴァンパイア

推荐度	Silver Star	A·RPG	2012年4月25日	日版
A	1人	600日元	全年龄	无对应周边





本作的风格类似早期的《恶魔城》，玩家需操纵着拥有人类和吸血鬼双重血统的拉提斯，在古城、地下牢狱、湖泊等场景展开冒险，收集4个十字架以阻挡吸血鬼对人类世界的入侵。主角的基本攻击方式是“撞击”，撞击敌人的不同部位能够造成的伤害各异，除此之外，玩家还可以通过特殊装备习得炎、冰、雷、暗4种属性的魔法，来应对不同的战况。主人公还拥有变身能力，变成蝙蝠后可以持续飞行，变身成狼后更是能处在全身无敌的状态下高速移动。商店中出售的成长类道具也可以帮助不擅长动作类游戏的玩家顺利通关。



方块工厂

Block Factory

推荐度	Enjoy Gaming	PUZ	2012年4月26日	美版
C	1人	3.99美元	全年龄	对应邂逅通信





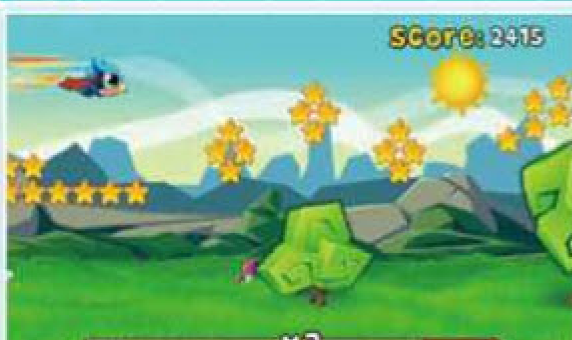
作为一款下落式方块消除类游戏，本作内置了4种不同的玩法。不过相比其他同类游戏，本作最大的特点是允许玩家自己编辑关卡，可以自由设置的包括方块的形状、颜色、下落的方式、消除的规则、是否允许旋转等等。正如本作的名称“方块工厂”一样，简单易上手的自由编辑模式大大拓展了游戏的乐趣。玩家可以利用邂逅通信或QR码的形式，把自己设计好的关卡与其他玩家分享。随着分享的游戏越来越多，游戏中更多的方块和背景类型才会一一解锁。各关卡的最高分也可以通过QR码的方式交换。



小鸟也疯狂3D

Bird Mania 3D

推荐度	Teyon	ACT	2012年5月3日	美版
B	1人	1.99美元	全年龄	无对应周边





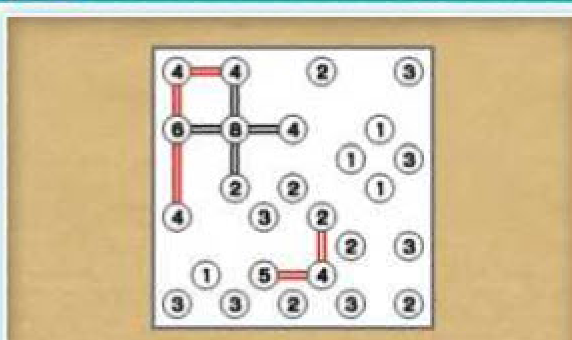
本作的主角——小鸟Mojo在迁徙到非洲的途中与同伴们失散了，玩家需要操控着这只小鸟疯狂地追赶大部队。作为一款横版卷轴式动作游戏，Mojo会自动向右高速飞行，玩家只需用↑↓键或触控笔控制其飞行高度，利用L、R键令其使出冲刺躲开障碍物，争取尽快到达终点的同时还要收集尽可能多的奖励。本作的整体节奏很快，配合着动感的音乐，令游戏的速度感十足。简单明了的操作很容易上手，除了以挑战高分为目的外，游戏中还设置有20个成就以及大量的额外奖励等待玩家的解锁。



Nikoli的谜题 架桥

ニコリのパズル 橋をかけろ

推荐度	Hamster	PUZ	2012年5月9日	日版
C	1~4人	500日元	全年龄	无对应周边



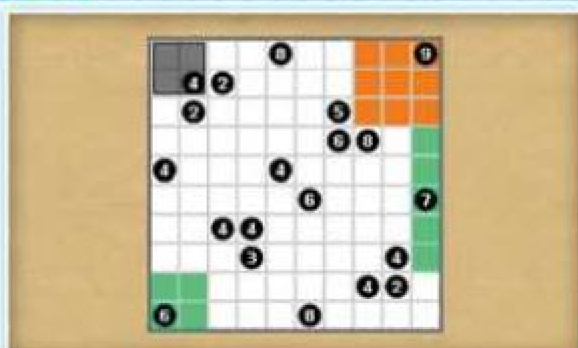


本作收录了50道架桥问题，采用了与《8题1000问》中完全不同的全新出题。架桥游戏要求玩家将数字与数字之间用线条连接起来，使得每一个数字上延伸出的线段总数必须与数字相等。游戏的规则非常简单，任何玩家都能轻松上手。充分利用触摸屏功能令操作轻松简单，玩家可在下屏显示的地图上轻松架桥，并在上屏利用放大镜仔细查看每个部分。玩家需要一边顾全大局，一边从局部出发，将整道题目“蚕食”掉。闯关模式中可按顺序解题，而随机出题模式则会记录下玩家完成题目的平均时间。

Nikoli的谜题 切四角

ニコリのパズル 四角に切れ

推荐度	Hamster	PUZ	2012年5月23日	日版
C	1～4人	500日元	全年龄	无对应周边





“切四角”是一种益智平面分块游戏，玩法十分简单，在类似扫雷的棋盘上，存在一些标有数字的小方格，玩家要根据这些方格内的数字，分出等同于数字格数的方块区域。游戏中收录共50种切四角的问题，与《8题1000问》的切四角问题截然不同。游戏充分利用3DS的双屏幕功能，下屏显示棋盘的全景图，玩家可以通过触摸操作来快速划分区域；而上屏则显示玩家光标所在处的格子放大图，让玩家在格数较多的问题中也能够看清楚。游戏还有详尽的解说模式，未接触过切四角的玩家也能快速上手。

ARC风格 空当接龙

ARC STYLE：フリーセル

推荐度	Arc System Works	TAB	2012年5月30日	日版
C	1人	300日元	全年龄	无对应周边





本作是以单人扑克游戏为主题的卡牌游戏，收录了有名的空当接龙（FreeCell），以及拥有古老历史的高人气游戏金字塔（Pyramid）。空当接龙也是PC平台Windows系统中标准配置的迷你小游戏之一，相信玩家们都不会感到陌生。游戏可以在3DS的上屏和下屏中任选一边游玩，而且搭载了各种便利的功能，比如退回上一手、提示、中断记录等，确保玩家能够舒适地进行游戏。每次过关后，可使用的扑克花纹以及背景都会增加，玩家可以根据自己的喜好来选择特定的环境，更为惬意地享受乐趣。

夜之魔人和战争的国家 漂流的吸血鬼

夜の魔人といくさの国 ～さまよえるヴァンピール～

推荐度	Poisoft	SLG	2012年5月30日	日版
A	1人	700日元	12岁以上	无对应周边





本作是一款非常具有新意的下载游戏，玩家扮演的是一个被吸血鬼王派遣到日本土地上的小吸血鬼，以收集霸者之魂为目标展开了活动。游戏分为白天和黑夜两个部分，白天可以进行生产、与人交流、移动等，晚上可以外出寻找猎物、命令下仆活动、施展魔法等等。在白天和居民搞好关系就能被邀请到家中做客，从而更安全的吸血。游戏中可合成的道具十分丰富，探索起来比较有趣。为了躲避天敌的追杀，吸血、命令下仆、移动等行动都十分考验策略。各种随机事件、势利间争斗也增加了游戏的趣味性。

基地建设3D 京都

AZITO 3D Kyoto

推荐度	HAMSTER	SLG	2012年6月6日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





《基地建设3D》是一款以建设秘密基地为题材的防卫型SLG，而这次的《基地建设3D 京都》则收录了前作没有收录的新地图“京都”。游戏的玩法和前作一样，玩家通过设置各种设施来建造秘密基地以抵御外敌侵略。设施的种类多种多样，包括作为基地心脏的总司令室、通过贩卖商品获得运作资金的工厂、为基地设施提供电力的动力室，以及配置作战单位的保安室等等。当敌人入侵后，则需要开发机器人、怪兽、英雄去与之对抗，而且在京都版中还有限定的英雄和怪兽登场。

一骑当千！粉碎英雄

一騎当千！スマッシュヒーローズ

推荐度	Tom Create	ACT	2012年6月6日	日版
A	1人	400日元	全年龄	无对应周边





本作是一款“无双类”动作游戏，虽然是简单的2D画面，但手感和爽快感却毫不逊色。游戏以日本平安时代为背景，源义经、武藏坊弁庆、平清盛等知名人物都以可爱的猫猫形象登场。连点Y键就可以使出连续攻击，而按住Y键一段时间后再放开则能使出范围性攻击，当气力槽蓄满后更可以发动威力强大的必杀攻击。随着玩家不断地杀敌、完成任务，就能得到金钱以及各种道具，利用金钱可以让角色的能力得到成长。6名可操纵角色的特性和招式各不相同，而丰富的任务以及育成要素也让游戏的耐玩度有所保障。

平衡的艺术 触摸！

Art of Balance TOUCH!

推荐度	Shin'en	PUZ	2012年6月7日	美版
B	1人	6.99美元	全年龄	无对应周边





《平衡的艺术》是一款以“平衡”和“重心”为关键词的趣味益智游戏，曾于2010年在Wii平台推出，本作是其移植强化版，并针对3DS的特性加入了触控操作。游戏分为4个主要模式：“无尽解谜乐趣”模式包含8个世界超过200个关卡；“街机模式”要求把尽可能多的方块堆积到一起，并使其保持平衡；“特殊挑战”模式包括平衡、高度和时间等各方面的挑战，解锁13种奖励；“忍耐模式”的关卡会随机变化，供玩家挑战高分。游戏的玩法简单但创意十足，非常考验玩家的技术和想象力。



狂犬麦克利

Mad Dog McCree

推荐度	Digital Leisure	STG	2012年6月14日	美版
C	1人	7.99美元	13岁以上	无对应周边





本作是一款以美国西部为背景的射击游戏，有“狂犬”之称的恶徒麦克利率领着一群亡命之徒冲入了小镇，劫持了市长及其女儿，玩家则需要扮演警长用手中的左轮手枪将他们绳之以法。游戏的玩法是标准的轨道式射击，玩家利用触控笔在下屏幕划动即可移动上屏幕的准星，按下L或R键便能开火（非瞄准状态下则为上弹）。游戏中的场景、人物都采用真人实拍的方式，过场时穿插了大量的交互式电影片段，整体风格非常复古。如果是当年常玩《致命双枪》等游戏的玩家应该会在本作中找到些许共鸣。



快上菜

Order Up!!

推荐度	UTV Ignition Games	SLG	2012年6月21日	美版
B	1人	9.99美元	全年龄	无对应周边





《快上菜》是曾在Wii、PS3以及手机平台推出过的模拟烹饪游戏。主人公在快餐店的打工阶段就是游戏开篇的教学模式，随后他会买下一家经营不善、岌岌可危的餐馆，玩家则需要利用好厨艺和主角一同令这家餐馆扭亏为盈。每种菜式的做法都不尽相同，玩家需要结合触摸屏进行操作，菜做得越快、越好，顾客的评价也就越高，游戏中烹饪的难度也会逐级提升。除了亲手进行烹饪外，雇佣员工、增加菜式、通过检查员的考察、令顾客满意等都需要玩家亲力亲为。在繁忙的工作之余还穿插着一些幽默的小片段，能令玩家会心一笑。



口袋妖怪 AR搜寻者

ポケモンARサーチャー

推荐度	Nintendo	STG	2012年6月23日	日版
A	1人	300日元	全年龄	可与《口袋妖怪 黑2·白2》联动





配合《口袋妖怪 黑2·白2》推出的游戏，玩家可以通过3DS的摄像头来捕捉口袋妖怪并传入《黑2·白2》中。进入游戏需要射击藏着梦之玉或光球的云朵，如果是光球的话，成功捕捉后就会入手道具或梦特性精灵；梦之玉则可以用来升级武器和云朵数量、购买战斗道具等。当梦之玉积累到一定数量时，本作的BOSS——三飞神的灵兽形态便会陆续出现，接着新的精灵和道具也会登场。如果3DS的卡槽上插上《钻石》、《珍珠》、《白金》、《心金》、《灵银》中的任意一款的正版游戏，还会出现与版本对应的梦特性主神兽。



漫画英雄弹珠台3D

Marvel Pinball 3D

推荐度	Zen Studios	TAB	2012年6月28日	美版
B	1~4人	7.99美元	10岁以上	无对应周边





擅长制作弹珠台游戏的Zen工作室又为广大玩家带来了这款以惊奇（Marvel）漫画英雄为主题的作品，游戏中有钢铁侠、美国队长、刀锋战士、神奇四侠等知名角色登场，桌台也是完全原创的。每个主题的桌台拥有各自独特的环境和元素，各位漫画英雄们的动作演出也在上屏幕以3D立体的效果呈现，玩家还可以通过按X键改变视角，从不同角度欣赏英雄的身姿和弹珠台的情况。游戏的过程中穿插着一些特殊任务，顺利完成就能令积分大幅增长。本作还支持4人联机，分数对应网络排行榜。



炸弹猴

Bomb Monkey

推荐度	Renegade Kid	PUZ	2012年6月28日	美版
B	1~2人	4.99美元	全年龄	无对应周边





本作是一款标准的方块消除类游戏，游玩的时候需要将3DS竖过来放置。猴子会向下方的丛林持续投掷方块，玩家需尽量把它们堆在一起，等到炸弹到来时一口气清除掉同种颜色的方块。进入“炸弹猴时间”后，屏幕中将不会增加方块，只有源源不断的炸弹，让玩家能够爽快地清屏。游戏包含4种模式：“无尽模式”就是标准的单人模式；“营救模式”要求玩家炸开牢笼、救出同伴；“数字模式”需要按照顺序引爆炸弹；“3分钟模式”是在限定时间内挑战高分。本作还支持一机双人对战或相互配合。



超富有！拓麻歌子们的多层商店的小提琴课

ちょ～りっち！ たまごっちの プチプチおみせっち でバイオリンレッスン

推荐度	NBGI	MUG	2012年7月4日	日版
C	1~2人	200日元	全年龄	无对应周边





本作的玩法类似4月19日发售的3DS游戏《超富有！拓麻歌子们的多层商店》中的一个迷你游戏，玩家需要从零开始学习小提琴曲。在游戏中根据音乐的节奏，配合箭头标记按照指定方向触摸，就能演奏小提琴，完成教学模式后还可以在演奏模式中进行一个人的演奏，如果练习熟练就能取得演奏会的成功！演奏曲目随游戏的进行而增加，共八首曲子。本作还支持与《拓麻歌子们的多层商店》进行联机，一人演奏小提琴、一人弹奏钢琴，共同演绎美妙的乐曲。拓麻歌子们造型十分可爱，画面色彩鲜艳，音乐也悦耳动听。



ARC风格 棒球3D

ARC STYLE：野球！！3D

推荐度	Arc System Works	SPG	2012年7月11日	日版
B	1~2人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是一款操作简单、谁都可轻松上手的传统棒球游戏。游戏的模式共有晋级赛、表演赛和选手创造三种，在晋级赛模式中，玩家需要打倒所有的队伍以获得大赛的优胜，对战共有6场，越到后面对手也会越强；表演赛为选择自己喜欢的队伍进行比赛，除了对电脑外，游戏也支持无线通信，可以和朋友战个痛快；在选手创造中玩家可以自由创造球员，作成自己的原创队伍，可自定义的部分包括了球员的外观和名称，另外玩家也可以通过摄像头把自己或朋友脸部拍下来，用照片作为球员的头像。



功夫强尼

Johnny Kung Fu

推荐度	UFO Interactive Games	ACT	2012年7月12日	美版
B	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边





本作是一款标准的横版卷轴类动作游戏，其中还有不少向经典老游戏致敬之处。为了救回被掳走的女友，主人公强尼的来到恶势力所在的大楼，用拳脚功夫将坏人尽皆打飞。游戏的玩法简单，平时在大楼中是两线式的战斗，用拳脚攻击就可以轻松地打出连击。由于大量的敌人会不断涌来，玩家需及时地调整方向才能从容应对从左右两侧冲过来的敌人——这有点类似当年FC上红极一时的《成龙踢馆》。而在楼层与楼层之间穿插有数种迷你游戏，甚至还有黑白的液晶画面，复古的风格犹如当年经典的Game & Watch，玩家需控制强尼不断跳过炸弹前进。



口袋妖怪 全国图鉴 专业版

ポケモン全国図鑑Pro

推荐度	Nintendo	ETC	2012年7月14日	日版
A	1人	1500日元	全年龄	无对应周边





《口袋妖怪立体图鉴》的全国版，收录了除649号精灵以外的647种精灵的全部形态（648号梅萝爱塔需通过密码解锁）。图鉴包含了精灵的基本资料、解说、能力、特性、技能等方方面面，并有特别动作和动作定格功能。此外图鉴还联动“技能辞典”，可查看技能的详细信息以及所掌握精灵；“口袋问答竞赛”则包括关于口袋妖怪图鉴各个方面的问答题；“AR发现者”模式中，玩家还可以对着打印、拼出或电脑上的AR码来进行和现实场景互动的AR拍摄，并能用存储在SD卡内的图片方便地合成出个性的AR照片。

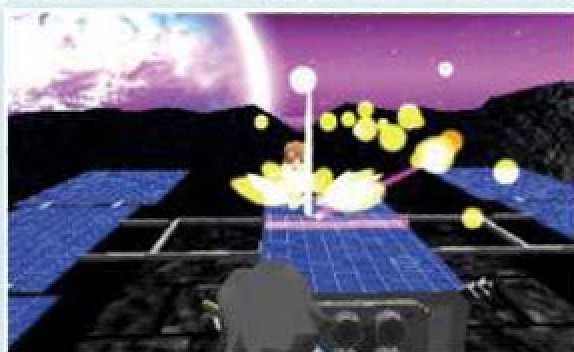


轻松乒乓球3D

おきらくピンポン3D

推荐度	Arc System Works	SPG	2012年7月18日	日版
C	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是“《轻松》系列”的下载游戏之一，保持了系列一贯的玩法简单的特点，玩家轻松就能使出搓球或扣杀，很快就能上手。游戏包括三种模式，分别为全四回战斗的奖杯赛模式，可以自由选择对手和难度的自由对战模式，以及玩法各异、充满乐趣的迷你游戏模式。和系列其他作品一样，游戏的登场角色依然是玩家们熟悉的元气一家人。除了插画收集外，本作还包含称号系统，通过达成游戏中的特定条件就能够开放。当然也少不了借助3DS机能呈现的3D景深效果，让来回攻防时的乒乓球更具动感。



逃出丧尸城

脱出！ゾンビシティ

推荐度	Tom Create	ACT	2012年7月18日	日版
B	1人	400日元	12岁以上	无对应周边





本作是一款丧尸题材的动作游戏，玩家作为幸存者要利用手中的武器和有限的弹药突破丧尸的重重包围、逃出生天。游戏中设置了手枪、霰弹枪、冲锋枪、火焰发射器等近十种效果各异的武器，玩家需结合不同种类丧尸的特性，合理运用武器才能在限制时间内顺利过关。在逃脱的途中还穿插着一些附加任务，诸如救出其他被困的生还者、消灭指定数量的丧尸等，顺利完成的话就能提高评价。虽然本作的“故事模式”流程不长，只有六章、每章五关，但“无尽模式”下可以持续游戏直至体力耗尽，玩家可以在此挑战自己的技术和极限。



ARC风格 女子足球3D

ARC STYLE：女子サッカー！！3D

推荐度	Arc System Works	SPG	2012年7月25日	日版
C	1~2人	500日元	全年龄	无对应周边





在本作中玩家要控制一群可爱的女生，为赢取女子世界杯而挑战世界大赛。游戏包括两种模式，一是以夺取世界大赛冠军为目标的“世界大会”模式，玩家可以从十二个队伍中选择其一，与世界各地的女子足球强豪们一较高下；另一种是通信模式，玩家可以和好友进行对战。游戏的节奏明快，上下半场比赛均以1分半的时间进行，加时赛后的点球大战也少不了。另外游戏还包含自创队伍系统，玩家可以编辑属于自己的足球队成员，从外貌、能力以及必杀技都可以自己设计，创建的队伍还可以在世界大会模式中使用。



行星征服者

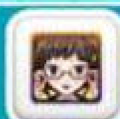
Planet Crashers

推荐度	UTV Ignition Games	RPG	2012年7月26日	美版
B	1~2人	9.99美元	10岁以上	无对应周边





在银河最黑暗的角落，有一群邪恶之徒企图摧毁太阳，玩家作为刚刚从士官学校“行星征服者”毕业的学生，需要肩负起摧毁这一阴谋的重任。玩家可以自由定制自己的游戏形象，发型、肤色、眼睛、服饰等方面都有着大量的素材可供挑选。本作的战斗为一对一式的单挑，系统也是标准的回合制，当屏幕上出现提示时适时地按下A键就能提升伤害。当玩家在不同风格的星球展开冒险时，需要深入迷宫进行探索，完成任务的同时积累经验值并强化武器装备，否则凭借初始武器“香蕉”、“铅笔”之流是无法跟BOSS抗衡的。



逃脱冒险 旧校舍的少女

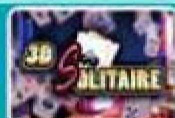
脱出アドベンチャー 旧校舎の少女

推荐度	Arc System Works	AVG	2012年8月1日	日版
B	1人	700日元	12岁以上	无对应周边





本作是一款集脱出游戏和学园AVG为一体的文字冒险游戏，某日被锁到旧校舍的主人公时野若留被卷入了怪谈和传说的漩涡，为了摆脱这一切她展开了层层探索，试图从密室中逃出。游戏中需要经过对话、探索、分解/解谜三个部分，一点点接近故事的核心。故事的主要情节靠会话部分推进，从主人公和不同角色的对话中能够探查到旧校舍的秘密，得到有帮助的情报；探索部分则是在地图中进行搜寻，寻找有助于逃脱的重要道具；分解/解谜部分中需要利用主人公独特的工具对探索获得的道具进行分解，并合理运用进而从密室中逃脱。



3D纸牌

3D Solitaire

推荐度	Zen Studios	TAB	2012年8月2日	美版
C	1人	2.99美元	全年龄	无对应周边





本作收录经典的单人纸牌玩法，即玩家们熟悉的Windows自带纸牌游戏——目标是利用左上方洗好的牌，把下方背扣的牌尽量翻开，组成红黑花色交替的A～K牌组，或是移到右上方的区域形成同花色的A～K。相较其他同类游戏，本作的画面效果要相对较好一些，卡牌背面的图案以及3D背景都颇为丰富，而且玩家还可以通过解锁照片模式，用自己拍摄的照片作为原创背景进行游戏。上下屏可以进行切换，利用触控屏能更加方便快捷地操作。游戏中还设置了独特的计分系统，当玩家达成特定条件就能获得奖励并令积分倍增。



轻松沙滩排球3D

おきらくビーチバレー3D

推荐度	Arc System Works	SPG	2012年8月8日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是“《轻松》系列”的沙滩排球游戏，和系列其他作品一样有着易上手和爽快的特点，令玩家充分享受沙滩排球的乐趣。在作为游戏主要部分的大赛模式中，共有包括“《轻松》系列”的老牌角色在内的共40名对手登场，比赛中获得的点数可以用来育成角色，游戏中每个角色在能力上都有着自己的特征，想让角色朝哪个方向发展全由自己决定，另外当打败对手后还可以获得新的泳装，用来给角色换装。除了大赛模式外，游戏还有可自己决定场地和对手的自由对战以及不断战胜对手挑战自己极限的生存模式。



随时在一起 黑杰克

“いつでも一緒に。”BLACKJACK

推荐度	Tom Create	TAB	2012年8月8日	日版
B	1人	400日元	12岁以上	无对应周边





大家对于扑克游戏“黑杰克”，也就是我们常说的“21点”想来应该不会陌生。而当这种扑克游戏与美少女结合起来后，就诞生了本作。本作的界面乍一看有点“《深爱》系列”的风格，玩家的游戏对手就是出现在上屏的女孩子们。游戏中有6名外貌与个性截然不同的女孩子可供玩家选择对战，而且根据进行游戏时间的区别，她们还会以不同的装束出现在玩家面前。例如白天是校服，傍晚是私服，就寝时间则是睡衣。游戏还有好感度设定，达成条件后还能触发告白与接吻的特殊事件，算是非常有特色的扑克游戏。



循环队列投投乐

行列ナゲループ

推荐度	Nintendo	PUZ	2012年8月8日	日版
B	1人	700日元	全年龄	无对应周边





祖玛是一种经典的方块类游戏，堪称休闲类游戏的代表，本作即是一款以真人为素材而制成的祖玛游戏。祖玛中的颜色球被替换成了穿着不同颜色运动服的真人，他们列队移动，而玩家需要操作两名主人公将手上的人扔进队列，令三种同颜色衣服的人连在一起，实现消除。两名主人公分别是19岁的格蕾丝和21岁的萨邦娜，游戏方式有所不同。格蕾丝是跳跃式的定点投掷，能够越过人墙投到指定位置，而萨邦娜则是水平方向的直线投掷，碰到队列中的任何部分都会停下。队伍中除了普通人，还有前来捣乱的忍者，需要用特殊方式才能消灭他们，连锁消除是获得高分的关键。



疯狂的小鸡海盗3D

Crazy Chicken Pirates 3D

推荐度				
C	Teyon	STG	2012年8月16日	美版
	1人	1.99美元	10岁以上	无对应周边





风景如画的小岛本来应是理想的休闲胜地，但却被一群小鸡海盗所占领，它们不会轻易放弃这座岛屿，玩家的目标则是在限定时间内用枪将它们尽数击倒。本作是一款轨道射击类游戏，玩家利用触控笔即可进行瞄准射击，操作非常简单。游戏充满卡通风格的画面颇为靓丽，玩家的敌人——小鸡海盗则造型各异、非常可爱，除了将它们击倒外，玩家也可以趁机打破场景里的瓶瓶罐罐，以发现和收集隐藏的宝物。遗憾的是本作只有一个场景，穿插的奖励关卡也并不耐玩，反复游戏除了挑战高分外，也缺乏实质性的奖励。



超级发射台 打砖块

ハイパーパドル ブロッククラッシャー

推荐度				
B	Silver Star	PUZ	2012年8月22日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是继承了FC《打砖块》系统的加强版。基本玩法依然是操作画面下部的发射台左右移动，接住因碰到砖块而弹下的球，并再次让球弹到砖块上，完成消除。游戏的最大特色是可以用三个部件组装出性能各异的发射台，上方部件决定球的反弹强度和发射台的长度，中央部件决定球的速度和发射台整体性能，下方部件则决定发射台的移动速度、残弹数和道具收纳数。玩家可借助各种道具和装饰品来攻略关卡，道具与FC版中的辅助道具相同，能够让发射台变长、让球变成穿甲弹等等，装饰品则能对三个部件进行强化，乃至增加道具收纳数、发射激光等。



迷宫RPG 皮克丹2

ダンジョンRPG ピクダン2

推荐度				
A	Intense	RPG	2012年8月22日	日版
	1人	500日元	12岁以上	无对应周边





本作是主视角的3D迷宫探索类RPG。玩家要在名为“皮克丹”的迷宫中，与心爱的女孩子组成搭档一起冒险。搭档可以选择以弓箭、鞭子和魔法为武器的三名女孩子之一，与她一起朝着地底深处的60层终点迈进。玩家走过的道路会在下屏以2D地图的方式绘制出来，完成每一层的全地图相信是所有迷宫探索RPG玩家的目标之一。迷宫中隐藏着不少强力的道具与装备，但要获得它们必须解开谜题，充分考验玩家的智慧。在迷宫中的战斗有ACT要素，配合敌人的攻击进行防御，然后看准弱点伺机进行反击，可玩性极高。



勇者斗恶龙X 冒险者的外出便利工具

ドラゴンクエストX 冒険者のおでかけ便利ツール

推荐度				
C	Square Enix	ETC	2012年8月22日	日版
	1人	免费	全年龄	对应邂逅通信





本作是与《勇者斗恶龙Ｘ 觉醒的五大种族》进行联动的工具软件，虽然是免费，但需要输入《DQＸ》正版软件中的兑换码才可以下载。玩家可以将自己在《DQＸ》中的资料同步更新到软件中，携带3DS出行就能与其他玩家发生邂逅通信、交换基本资料。此外，《DQＸ》中登录过的好友状态也能在软件中确认；利用邮局功能，玩家可以直接通过3DS随时接收和发送信件；并且在没有进行游戏的时候，也能确认自己所雇佣的支援同伴的具体状况；在“旅人市场”中则可以把自己的道具标价出售等。

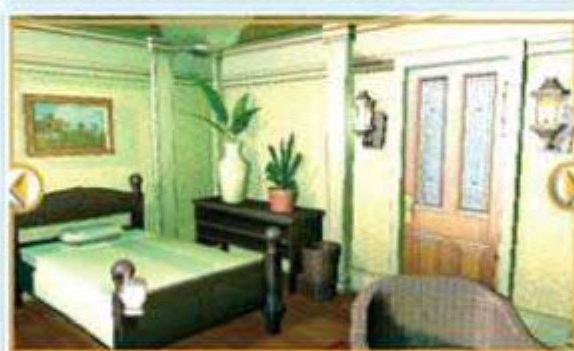


简单下载系列 Vol.4 THE 密室逃脱 南国旅游胜地篇

SIMPLE DLシリーズVol.4 THE 密室からの脱出 ～南国のリゾート篇～

推荐度				
B	D3 Publisher	AVG	2012年8月29日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边





“《简单下载系列 THE 密室逃脱》系列”是任天堂e商店里为玩家熟悉的密室逃脱类游戏，舞台从快餐店、学校、豪华宅邸再到这一次的旅游胜地。本作讲述了在南国旅行圣地度假的主人公，却在旅途中被困在酒店的故事。游戏继承了系列的操作特点，可以触摸画面进行搜查，同时搭载摄影笔记功能，能够辅助玩家记忆，另外在解谜过程中还需活用3DS的陀螺仪、麦克风等功能。游戏共有两种难度，初学者和老手，游戏内会根据所选难度的不同进行不同程度的提示，让初次接触的玩家和老玩家都能享受解谜的乐趣。



怪兽大混合+

ケモノミクス+

推荐度				
B	Rocket Studio	SLG	2012年8月29日	日版
	1人	300日元	全年龄	无对应周边





《怪兽大混合》是2010年在NDS平台推出的养成类下载游戏，本作则是其强化版。玩家的目的是在游戏中的2000天内对星球展开调查，搜集太空船的零件并设法返回地球。平时玩家需捕获并养育这个星球上的特殊怪兽，对它们进行训练。对怪兽进行混合时，其外形和能力都会发生变化，而能力也会有相应的提高。除了攻、防、智力、速度、体力这5项基本能力外，怪兽还有血型和性格上的区别。玩家可以把发现的道具装备在怪兽身上，当在探索中遇敌时，它们就会与野生怪兽展开战斗。3DS版除了画面有些许强化外，还增加了全新的支援角色。

3DS 游戏最强年鉴

3DS游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2012年4月～2012年8月期间发售的各版本3DS游戏共49款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面
游戏分项评分

女孩时尚3D 目标是顶级设计师

ガールズファッション3D☆めざせ！トップスタイリスト

推荐度 6

Ubisoft	SLG	模拟	日版	2012年4月19日	1～2人	3990日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



游戏中玩家的身分是时尚设计师，一边为憧憬的模特设计衣服，一边制作完全属于自己的风格的道具，为了成为顶级设计师而努力。可以设计的服装共八种，包括外套、上衣、裙子、装饰品等，从服装的款式、颜色，到质地、花纹等各项细节都可以自由设计，还能随意添加各种不同的小饰品，玩家能够体会到不输给现实中的时尚的搭配乐趣。客人会对玩家设计的服装搭配进行审核，合格的设计才能取得客人的欢心，从而升级添加更多可使用的搭配道具。游戏共有三个模式：故事模式、联机模式、自由模式。利用邂逅通信功能，能够从其他玩家那里得到更多的时尚道具。



画面　系统
音乐　耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

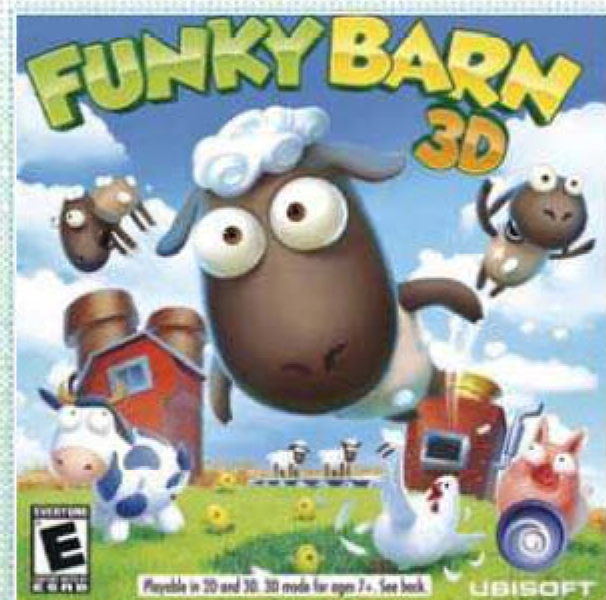
索引

疯狂农场3D

Funky Barn 3D

推荐度 7

Ubisoft	SLG	模拟·经营	美版	2012年4月3日	1人	29.99美元
全年龄	对应邂逅通信		备注：2012年5月24日（日版）			



玩家在本作中扮演的是一位农场的主人，需要挑选适合的动物和农具来发展自己的农场规模，最终拥有一个产量惊人的农产品生产基地。游戏配有友善的教学模式，玩家可以直观地学会如何管理农场的运作，包括适时地喂养各种家畜，利用农具进行犁地、浇水和收割等行动。但在正式游戏中，游戏的难度就会开始提升，玩家需要对每一项待处理的事务的进行时机作出合理的安排，在恰当时候立刻发出指令，来维持农场的正常运作。游戏提供了简单、普通和困难三个难度，在玩家第一次通关后还会解锁挑战模式。通过邂逅通信能与其他玩家交换成绩，并解锁商店中的全新的道具。





画面 音乐 系统 耐玩度

嘟嘟猫观察日记

ポヨポヨ观察日记

推荐度 6

IE Institute	ETC	其他	日版	2012年4月5日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作是由在《漫画Life MOMO》上连载的人气同名四格漫画所改编的游戏，原作讲述的是一只球状的黄色虎纹猫嘟嘟与它的主人佐藤一家之间温馨有趣的日常生活，而和原作不同，在游戏版中玩家化身为见习动物摄影师，住进佐藤家，边照料嘟嘟边给它拍照，锻炼自己的摄影技术。把拍下来的照片给佐藤家的成员看可根据评价获得点数，用来在商店购入照料嘟嘟的各种道具。有时佐藤家的家人还会请求玩家拍摄限定条件的照片，只要完成这些请求，玩家作为摄影师的技术就会上升。在游戏中拍下的照片可以通过邂逅通信与别的玩家交换，另外用AR卡还可以与嘟嘟合影。





画面 音乐 系统 耐玩度

托业测试 超速训练

TOEIC(R)テスト 超速トレーニング

推荐度 5

IE Institute	ETC	其他	日版	2012年4月5日	1人	3990日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



托业即TOEIC，是针对在国际工作环境中使用英语交流的人们而指定的英语能力测评，由美国教育考试服务中心设计的认证考试。因为托业考试能对人们使用英语进行交流的能力做出公正客观的评价，所以它是当今世界上顶级的职业英语能力测评。本作是专为托业测试备考的用户们设计的训练游戏，内含超过2000条训练题目，并且提供考试的模拟测试，让用户通过游戏来提高自身的英语能力水平。此外本作也充分运用了3DS的机能，玩家可以借助邂逅通信查看周围的玩家的成绩分布，看看自己是处于哪个水平线上。另外游戏还搭载网络功能，可查看自己的成绩在所有玩家中的排名。

記録

学習開始日	2012年 5月 1日
総学習時間	0時間 19分
学習した日数	1日
STUDYポイント	120 pt
EFFORTポイント	200 pt
FUNポイント	1 pt
TOTALポイント	321 pt

Part 1-1

Use the photo to predict what you will hear.

写真を使って、流れてくる音声を予測しよう。

画面 音乐 系统 耐玩度

Nikoli数独3D 第二集 8题1000问

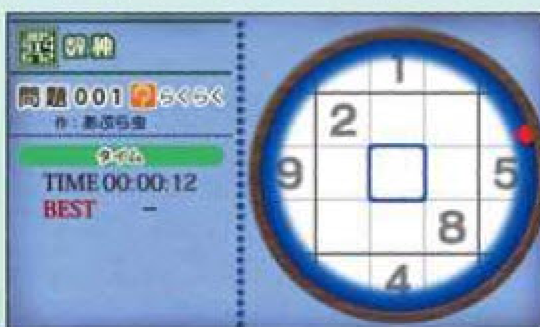
ニコリの数独3D 第二集 8つのパズルで1000问

推荐度 6

Hamster	PUZ	益智	日版	2012年4月12日	1~4人	3990日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是人气数独游戏《Nikoli数独3D》的第二作，除了各种世界有名的数独类型外，这次还收录了前作没有的数连、切四角、架桥、仙人指路等新型谜题，加上以前的房间分割、美术馆等，使得谜题的数量达到了八种共1000问，问题量足以满足各位数独爱好者。因为这次也是和专业谜题杂志出版社Nikoli共同制作，游戏实现了舒适的操作性，按键操作自不用说，也可以通过触控笔直观地操作。下屏的盘面可通过上屏局部放大，并且通过3DS特有的上屏，输入的数字和线等都会立体表示。另外本作还对应本地联机，支持最多4人的数独对战，比谁解题的速度最快。





画面 音乐 系统 耐玩度

超富有！拓麻歌子们的多层商店

ちょ～りっち!たまごっちのプチプチおみせっち

推荐度 7

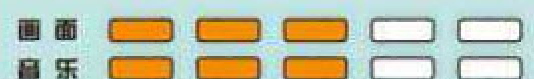
NBGI	SLG	模拟·经营	日版	2012年4月19日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



拓麻歌子是Bandai于1996年推出的电子宠物系列，本作的主要内容就是成为拓麻歌子并努力经营商店。商店最初只有1层，不断满足顾客的要求并开发出各种全新的商品，商店就会逐渐扩张。开发新产品时需要选中4种素材，根据提示判断素材所能合成的产品，如果是客人需要的可以进行开发，结合3DS的陀螺仪可以通过摇晃旋转等方式将素材融合最后产生出全新的商品。每个月都有1次机会满足拓麻歌子大王的要求，如果成功会得到非常丰厚的奖励。游戏内收录商店种类五花八门，包括饮食店、理发店、花店等等，同时还有众多形象各异、性格不同的拓麻歌子供玩家选择。





画面 / 音乐 

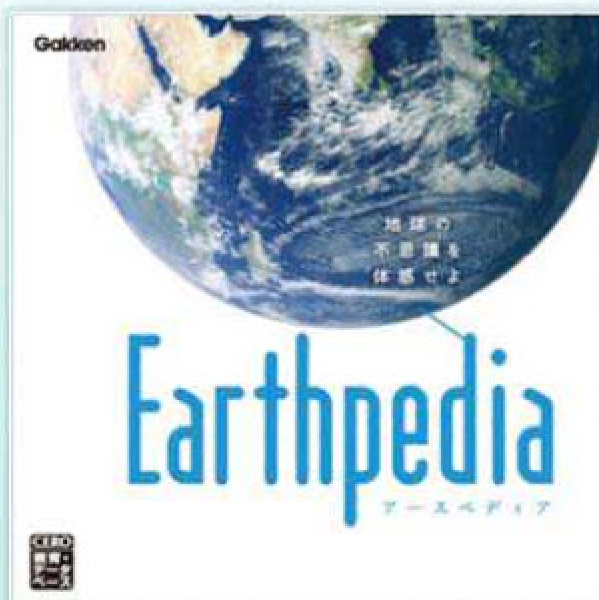
系统 / 耐玩度 

地球百科

Earthpedia

推荐度 5

Gakken	ETC	其他	日版	2012年4月19日	1人	4980日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是一款教育类软件，以地球和人类为主题构建出微型的趣味资料库。玩家要通过GEO搜索和AR搜索两种迷你游戏来搜集与地球相关的各种情报，这些情报多达数百条，分为自然、文化、科学、宇宙和未知五种，玩家可获得生物、人体、气象、地质、古代文明、物理、化学以及部分超自然现象的知识，相当于一部电子版的日文《十万个为什么》。GEO搜索是通过操控机械臂捕获数码BUG，以回复破损数据；AR搜索则是要利用3DS的摄像头与现实世界互动，捕获GEO搜索模式下无法遭遇的数码BUG。





画面 / 音乐 

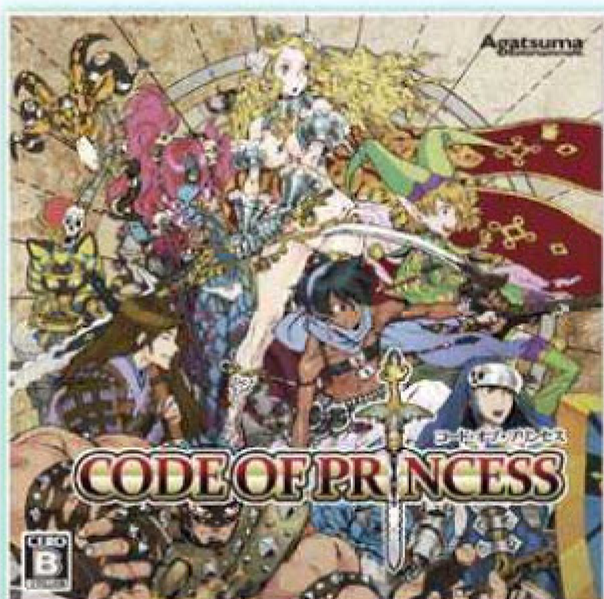
系统 / 耐玩度 

公主代码

CODE OF PRINCESS

推荐度 7

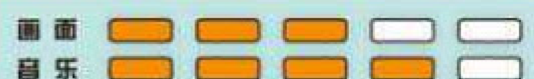
Agatsuma	A·RPG	动作角色扮演	日版	2012年4月19日	1~4人	6090日元
12岁以上	无对应周边		备注：2012年10月9日（美版）			

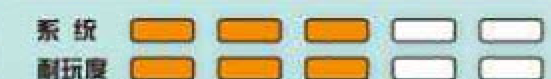


本作非常类似于SS平台的名作《守护英雄》。玩家可以在故事模式中解锁关卡并培育角色，然后享受联机游戏的乐趣。游戏的关卡为任务制推进，玩家完成一个主线任务后就会出现新的主线任务，同时也会追加一个新的支线任务。故事模式中可以使用4名主要角色，性能也各有区别。难度方面，游戏初期难度比较低，之后会越来越难，后期的某些关卡非常考验忍耐能力。完成一定条件后就能解锁其他可选用角色，然后经由网络与其他玩家一起完成联机专用任务。游戏的剧情虽然老套但却比较俏皮，进展节奏把握得不错，还有可以进行对战的大乱斗模式，非常适合多人一起游戏。





画面 / 音乐 

系统 / 耐玩度 

女孩时尚3D 目标是顶级设计师

ガールズファッション3D☆めざせ！トップスタイリスト

推荐度 6

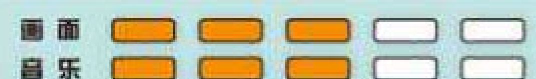
Ubisoft	SLG	模拟	日版	2012年4月19日	1~2人	3990日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



游戏中玩家的身分是时尚设计师，一边为憧憬的模特设计衣服，一边制作完全属于自己的风格的道具，为了成为顶级设计师而努力。可以设计的服装共八种，包括外套、上衣、裙子、装饰品等，从服装的款式、颜色，到质地、花纹等各项细节都可以自由设计，还能随意添加各种不同的小饰品，玩家能够体会到不输给现实中的时尚的搭配乐趣。客人会对玩家设计的服装搭配进行审核，合格的设计才能取得客人的欢心，从而升级添加更多可使用的搭配道具。游戏共有三个模式：故事模式、联机模式、自由模式。利用邂逅通信功能，能够从其他玩家那里得到更多的时尚道具。





画面 / 音乐 

系统 / 耐玩度 

火焰之纹章 觉醒

ファイアーエムブレム 覚醒

推荐度 10

Nintendo	S·RPG	战略角色扮演	日版	2012年4月19日	1~2人	4800日元
12岁以上	对应邂逅通信/无意识通信			备注：无		







画面 ■■■■□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

老牌战棋游戏“《火纹》系列”时隔5年后的原创新作，更是让掌机玩家苦等了近8年。本作以“集系列22年之大成”为宣传口号，系统方面融合了众多以往作品的元素：《外传》和《圣魔之光石》的自由地图；《系谱》的个人特技；《新·暗黑龙》的平行转职；《新·纹谜》的自创主角系统等等，而全新引入的“双人组队”和“支援攻防”系统也极具战略价值。一些更为人性化的设定向新手玩家敞开了大门，“疯狂+”难度下敌人的恐怖实力也没有让系列老手失望。能够无限练级的设定迎合了“练级狂人”的胃口，丰富的支援对话和告白画面更是满足了有收集爱好的玩家。利用邂逅通信，玩家间的部队可以展开交流。在游戏发售后，官方还通过无意识通信的方式陆续追加了6张地图以及众多的装备和海量历代角色。本作也拥有相当数量的付费DLC内容，其中的特殊职业、特技都极具实用价值。

本作的剧情与《暗黑龙与光之剑》紧密相关，主要故事发生在初代的大陆上，并把《外传》的大陆也牵扯了进来。主人公库洛姆是马尔斯的后人，身为伊利斯圣王国王子的他同时也是自警团团长，肩负着保卫国境安定的重任。邻国佩雷吉亚由于信仰上的差异一直对伊利斯怀有歹意，突然出现的恐怖怪物——尸兵打乱了大陆的短暂和平，而佩雷吉亚也趁机挑起了两国间的战争。头戴面具的神秘剑士“马尔斯”的真实身分、失去记忆的自创主人公的身世背景等谜题都会在一场场的战斗后慢慢揭晓。



替换世界 白与黑的迷宫

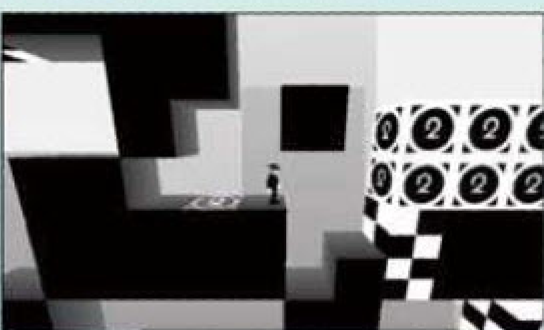
Shifting World

推荐度 7

Aksys Games	ACT	动作·解谜	美版	2012年4月24日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边			备注：2012年4月26日（日版）		



这是一款融合了解谜要素的动作游戏，该类型游戏在全世界拥有千万级的玩家。本作讲述主人公某日收到一封邀请函来到人迹罕至的古老公馆，被关在黑白两色组成的异次元世界，游戏目的便是寻找迷宫的出口。主模式分为故事和竞速两类，故事模式讲述主人公逃出公馆的经过，而竞速则是要在限定时间内完成逃脱，是一个小错就会导致Game Over的高难度模式。冒险时可借由次元钥匙、魔法地板、奇异镜子、勇者提包和指引箭头等道具的帮助，每种道具均有黑白两种颜色，合理操作可令迷宫的地形发生各种变化，从而开辟道路。





画面 ■■□□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■■□

海豹宝宝 好孩子、圆孩子、健康的孩子

まめゴマ よいこ まるいこ げんきなこ！

推荐度 6

日本Columbia	SLG	模拟·育成	日版	2012年4月26日	1~2人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



由日本画师米村マユミ创作的“海豹宝宝”形象小巧可爱，本作正是以其改编的游戏。游戏中共有多达75种海豹宝宝可供养育，玩家需要对它们悉心照料，并通过游泳、顶球等训练提升其力量、速度和跳跃力这三项数值。当比赛来临之时，就是海豹宝宝们展现自己的最好时机，玩家需通过迷你游戏的方式与AI展开比拼，获得前三名就可以提升人气。海豹宝宝之间还可以进行相亲，顺利的话就能产下健康的小宝宝，说不定还能衍生出新品种，而通过邂逅通信也能发生意想不到的相亲。本作还支持利用3DS同捆的AR卡片进行AR摄影，让可爱的海豹宝宝仿佛置身于现实环境中。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

真·三国无双 VS

真·三国无双 VS

推荐度 8

Koei Tecmo Games	ACT	动作·一骑当千	日版	2012年4月26日	1~4人	6090日元
12岁以上	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



“《35》系列”登陆3DS平台的第一作，针对掌机的显示机能和联机特性，强化了对战要素。玩家需要自建一名原创角色，并选择三国中的两名固有角色组队，运用强攻击、无双RUSH、无双特技和团队特技等特有系统攻城掠池。地图由多个据点构成，据点拥有各自的特效，占领它们能令己方军势得到加强。除了传统的故事模式外，玩家还可以玩到达成特定条件方可过关的练兵模式，通过局域网或远程Wi-Fi联机游戏的对战模式。在各个模式下收集到的武勋值可用于购买武将、地图、装备、无双特技和壁纸，每名武将升级到5级以上还能解禁对应的稀有武将。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

超级战舰

Battleship

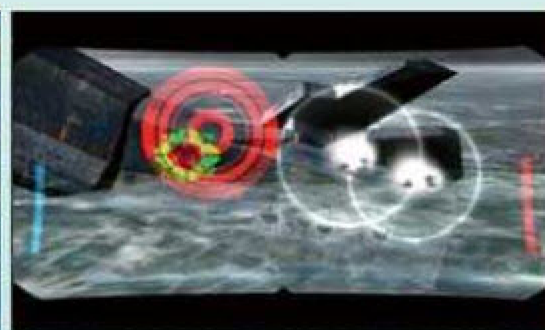
推荐度 7

Activision	SLG	战略	美版	2012年5月15日	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边		备注：无			



本作根据同期上映的同名电影改编，游戏沿用了故事中的背景设定，描述了一支联合舰队和突然入侵的外星人之间展开的惊天大战。但是因为版权关系，电影中出现的角色并不会在本作中登场。战斗的玩法是标准战略游戏的形式，玩家在格状的战场上调度自己的舰队。不同的舰船所使用的武器和特性各不相同，玩家还需要考虑到弹药和燃料的消耗，及时对其进行补给。当遭遇特定的敌人时，战斗会进入第一人称视角的瞄准模式，玩家只有手动瞄准攻击敌人的弱点，才能造成有效的打击。值得一提的是，游戏中的CG质量很高，颇有好莱坞大片的气势。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录·花 希望与背叛的学园生活

パチパラ3D 大海物语2 ~パチプロ风云录·花 希望と里切りの学园生活

推荐度 4

Irem	ETC	其他	日版	2012年5月17日	1人	6090日元
12岁以上	对应邂逅通信		备注：无			



本作移植自街机《CR大海物语2》，跟所有传统的柏青哥家用游戏定位相同，让玩家经过充分练习后再去挑战街机。柏青哥类游戏虽然在日本有着稳定的受众群，但是在国内就不一定有人买账了。本作最大的特征是再次收录了系列自2007年以来就没有搭载过的游戏内RPG“《职业柏青哥风云录》系列”，玩家要担任梦想成为柏青哥职业选手的少女的教练，带领她一起努力。在该模式下，玩家可以体验到不少柏青哥以外的乐趣。另外游戏中还收录了Irem古老的名作《R-TYPE》和《大工阿源》，想要体验古老GB时代游戏的玩家也可以尝试一下。





画面 ■□□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

马里奥网球 公开赛

Mario Tennis Open

推荐度 8

Nintendo	SPG	体育·网球	美版	2012年5月20日	1~4人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：2012年5月24日（日版）			



任天堂自家的网球游戏，玩家可操纵“《马里奥》系列”的角色以及Mii形象，与同伴们一决胜负。本作通过简单的操作就能打出多姿多彩的击球，初学者也能最大程度体验到网球游戏的乐趣。游戏中的角色性能各异，操纵不同的角色可以体会到不同的感觉，而且可以定制自己的Mii形象，通过200多种道具的装备切换，可以为自己的Mii形象角色打造出独一无二的性能。游戏还有主视角模式，通过倾斜机器就可以控制回球路线。必杀技的设定也十分新颖，站在场上出现的机会区域中，就能够打出让对手难以招架的必杀击球。除了联网对战外，本作还支持1张卡带4人同乐，是联机聚会的首选游戏。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

猫咪玩伴 呼噜噜时光

Purr Pals: Purrfection

推荐度 6

THQ	SLG	模拟·育成	美版	2012年5月22日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



"《猫咪玩伴》系列"新作登陆3DS，3D化的猫咪们想必会令系列粉丝们大为满意。在游戏中玩家可以养育一只虚拟的猫咪宠物，照顾、喂养它并维持其生活环境的卫生干净。本作有40种不同的猫咪可供选择，游戏的内置AI和动物建模也真实地还原了活生生的猫咪的每一个动作和神态，对玩家的每一个行为作出最为拟真的反应，让人感觉如同真的在饲养一只猫咪。游戏提供了8种不同的玩具供玩家与猫咪玩耍，包括了能够在地面上制造出光点的镭射灯，遥控电子老鼠和闪光小球等等。此外游戏中还有十个迷你游戏供玩家赚取金钱和解锁成就。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■■■□

G1大赏

G1グランプリ

推荐度 7

元气	SLG	模拟·育成&经营	日版	2012年5月24日	1~8人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



玩家在游戏中作为马主，在平日里需要合理培养和训练自己的马匹，赛马的训练师也需要精心甄选，周末就要令马匹参加各种赛事，获得的奖金可以用于扩建马场设施，进而培育出各项能力都更加优秀的名马。本作的最大卖点是收录了现实中的实名骑手80位以上，实名赛马更是超过了4000匹，忠实再现了现实中各地的赛马场和比赛情况。游戏中的种马、繁殖用母马均以卡片表示，可以直观地看到其能力，通过卡片合成就能产下继承父母特技的优秀后代。本作支持最多8名玩家联机进行赛马，比赛时的画面极具现场感，通过3DS的邂逅、无意识通信机能还能不时获得赛马卡等意外的惊喜。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

大家的缘日

みんなの縁日

推荐度 6

NBGI	ETC	其他	日版	2012年5月24日	1~4人	3990日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是一款庙会题材游戏，玩家可以在其中体验到日本庙会上常见的捞金鱼、射靶子、钓悠悠球、套奖品等各类小游戏。捞金鱼需要玩家在游来游去的鱼里面找到目标并看准时机把它捞起来，捞起来的鱼会保存在下屏的水盆中，捞到的金鱼越大越好；射靶子为使用气枪把陈列的奖品击落，击落的奖品归自己所有，奖品以各种动物玩偶为主；钓悠悠球需要用钩子把浮在水面的悠悠球和胶囊钓起来，钓到胶囊的话可以获得里面的日本地图碎片，集齐可拼成一幅完整的日本地图；套奖品和射靶子类似，只要用竹圈套中奖品就能归自己所有，奖品的种类以乐器为主。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

我是航空管制官 机场英雄3D 羽田 with JAL

ぼくは航空管制官　エアポートヒーロー3D 羽田 with JAL

推荐度 7

Sonic Powered	SLG	模拟	日版	2012年5月24日	1人	6090日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是"《我是航空管制官》系列"登陆3DS平台的第一作。游戏的目的是在机场控制台指挥飞机安全降落在机场上，以及在跑道上安全起飞。如果指挥不当让飞机动弹不得，就会结束游戏。玩家需要在脑海中事先整理好飞机的行动顺序与路线，给出指示并达成关卡规定的要求。这次的舞台是东京国际机场，也称羽田机场，是日本的著名机场。登场客机中有包括最新型787在内的JAL所属客机，大迫力的3D影像可以让系列老玩家也享受到与以往完全不同的航空管制乐趣。本作以《我是航空管制官3》为原型制作，机体与地图表现非常真实，难度设置也很到位，虽然画面上稍显粗糙，但无法掩盖其乐趣。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

猎鹿传奇
Deer Drive Legends

推荐度 6

Maximum Family Games	FPS	主视角射击	美版	2012年5月29日	1~2人	29.99美元
13岁以上	无对应周边			备注：无		



《猎鹿传奇》是由Raylight s.r.l.开发的主视角狩猎类游戏，玩法类似于著名的“《坎贝拉狩猎》系列”，玩家需要利用手中的猎枪狩猎各种野生的猛兽，其中不但包括了强健的雄鹿，还有皮粗肉厚的棕熊、敏捷的瞪羚和速度惊人的猎豹，甚至还会遭遇到凶猛嗜血的迅猛龙。上屏幕显示狩猎场中的情况，而下屏幕则会显示出玩家的弹药残余量和生命值等重要信息，一旦弹药耗尽或者生命值因为受到动物的攻击而归零，便会导致Game Over，所以千万不要掉以轻心。游戏中可供使用的武器有狙击枪、十字弓、霰弹枪等，并提供了非洲大草原和落基山等猎场，3D的场景令玩家仿佛置身于大自然之中。



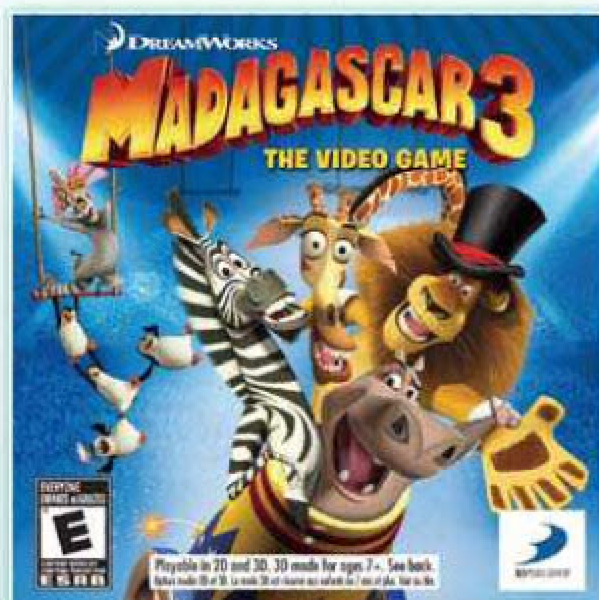


画面	系统
音乐	耐玩度

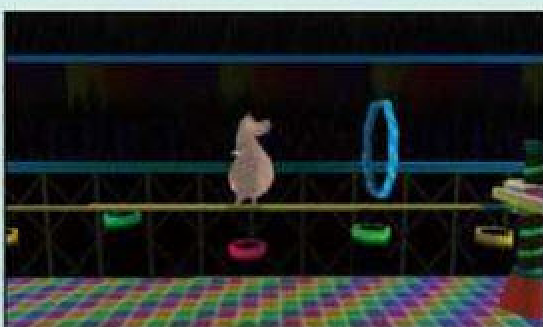
马达加斯加3
Madagascar 3: The Video Game

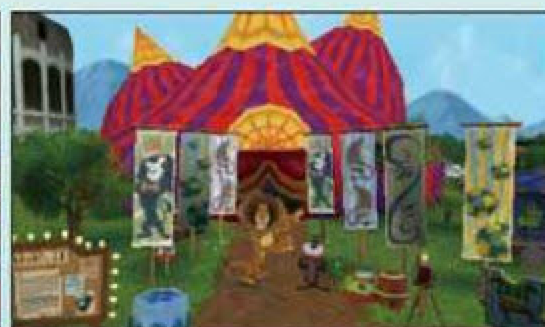
推荐度 6

D3 Publisher	ACT	动作	美版	2012年6月5日	1~4人	29.99美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



在改编自大受欢迎的动画作品《马达加斯加3》的本作中，玩家能够和原作中的动物主角们一同参加马戏团的欧洲巡回表演，拜访各个欧洲著名景点，并体验欧洲各地观众的热情掌声与延绵不断的欢呼声。游戏内置了多款迷你游戏，玩家能够才操纵四位主角Alex, Marty, Melman和Gloria来进行多项马戏演出，包括了空中飞人，人间大炮和走钢丝等惊险的项目，而且游戏还支持联机对战，玩家能够与好友一起进行多个小游戏竞赛，看看谁才是马戏团中的杂耍高手。游戏的故事与动画保持一致，玩家需要帮助主角们逃避追捕，并安全地回到他们在美国纽约市的家中。





画面	系统
音乐	耐玩度

联合01
Guild01

推荐度 8

Level-5	ETC	其他・合集	日版	2012年5月31日	1人	3980日元
12岁以上	对应邂逅通信			备注：无		



本作是Level-5邀请了4位制作人联手打造的合集类游戏，其中包含了4款风格迥异、玩法各不相同的作品。

《解放少女》是须田刚一操刀制作的STG，讲述了在100年后的近未来，美少女主人公大空翔子继承父职，以日本第二代大总统的身分驾驶着解放机“神威”，亲自投身于拯救祖国的战斗中。全程触控的操作非常流畅，仅靠简单的操作就能实现瞄准、锁定、射击，导弹和激光两种武器的差异也十分明显，适时切换才能应对不同的战况。过场动画制作得非常精良，游戏中还有30个类似成就的称号等待解锁，遗憾的是流程太短，结局时也明显意犹未尽。

《机场管理人》由斋藤由多加负责，玩法相较其他机场经营类SLG而言不算复杂，玩家所要负责的只是行李的分配这一环。实际操作的过程却并不轻松，因为机场最多会有7条轨道，茫茫多的行李非常考验玩家的操作和判断，而超级吊臂、拦截装置等特殊装备也需要适时使用才能游刃有余。在机场的日常工作中还会穿插不少特殊事件，诸如高官出行、总统专机、恐怖分子暗藏炸弹等等，玩家需要优先完成这些事件，否则炸弹爆炸的话机场就会被夷为平地。

《我是出租武器的》是搞笑艺人平井善之的作品，整体氛围也较为









轻松欢乐。玩家的目的是提供不同种类的武器给勇者们进行冒险，勇者完成任务、顺利返回后就能带回素材报酬，供给玩家打造出更好的武器，进而令他们有能力去挑战更强大的敌人。武器的打造环节融入了类似音乐游戏的玩法，要求玩家跟着节奏进行敲击；而打磨环节则只需反复摩擦令武器焕发光彩。本作的玩法简单但耐玩度却意外的高，NPC的夸张演出以及勇者在冒险中的自言自语都会给玩家带来不少的乐趣。

《真红圣骸布》是大名鼎鼎的松野泰己打造的，游戏的风格非常复古，剧情描述以静态图片背景结合大量字幕的形式，角色们则犹如一个个棋子，非常像早期的桌面RPG。战斗系统的关键是“骰子”，这一随机因素直接决定部分技能的命中与否和具体效果。在战斗中根据一定规律使用属性技能就能够形成连锁，除了对伤害值有所加成外，还能够得到“追加骰子”，适时地使用“追加骰子”则能在命中率、伤害值等方面有所提高。游戏的整体节奏不快，而想要看到完整的剧情则需要两周目爆机。

画面	系统
音乐	耐玩度

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D
ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

推荐度 10

Square Enix	RPG	角色扮演·收集育成	日版	2012年5月31日	1~8人	5490日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			







画面 ■■■■□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■■

本作是“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”初代的重制版，作为系列的原点之作，游戏以6代人气角色米蕾尤和特瑞这对姐弟展开。某天夜里，米蕾尤被神秘的生物带走，为了找回姐姐，特瑞前往不可思议的的世界“大树国”，展开了一段神奇的冒险之旅。借助3DS的机能，本作相较1998年的原版和2002年的PS重制版在画面上有了大幅的飞跃，斗技场、怪兽牧场等熟悉的设施以全3D的建模呈现在玩家面前，迷宫则采用自动生成的形式，每次进入都会发生变化。游戏的系统基本沿用自《DQMJ2P》，不过进行了一定的调整。首先，战斗中出战的怪兽格数扩充到4格，这一个小小的变化就会对队伍阵容和战术的制定起到极大的影响。本作的怪兽在《DQMJ2P》的基础上进一步扩充，总数超过了600种，而《DQMJ2》开始引入的“超巨大怪兽”也依然存在，这类体积庞大的怪兽实力超群，但需要占用更多的出战格数。其次，在战斗中捕捉怪兽时可以先使用各种诱饵类道具，如果正合怪兽口味的话，成功率就会大大提升。战斗中还引入了“连携”和“相杀”系统，令战术进一步丰富和多元化。此外游戏还追加了“相亲”系统，玩家可以与NPC的怪兽进行配合，以追求孕育出更强力的怪兽。

利用3DS的通信机能，游戏的联机要素越发丰富，除了联机交换、对战外，利用Wi-Fi也可以随时随地进行网络对战。参加官方举办的大赛有机会赢得丰厚的奖品，玩家的积分也会在网络排行榜上实时更新。玩家更可以把自己的Mii形象登录到资料中，通过邂逅通信与其他玩家进行交换和战斗。



阿贡贪吃大冒险
ゴン バクバクバクバクアドベンチャー

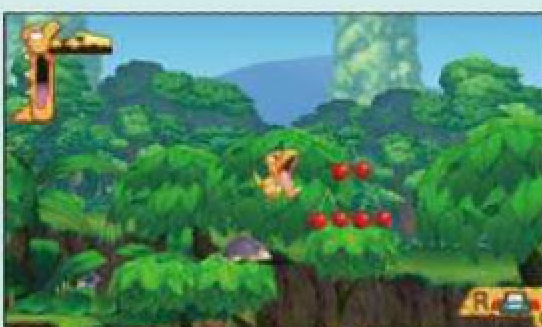
推荐度 6

NBGI	ACT	动作	日版	2012年6月14日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



田中政志的漫画《小恐龙阿贡》是一部极有个性的作品，其中没有一句台词，各种生物的情绪和相互交流全靠表情与动作展现。随CG动画的开播和漫画重新开始连载，游戏版也顺势推出。本作的主题是“吃”，屏幕左上方的腹满槽会随着游戏的进行徐徐减少，玩家要操纵小恐龙阿贡吃掉场景中散落的食物才能进行回复。当阿贡吃下特定食物后还会进入发光的“力量全开”模式，将挡路的一切尽皆撞飞。游戏结合了陀螺仪操作，玩家在特殊的探索点转动3DS进行调查，才能解开机关或是发现隐藏的梦幻食物，关卡的最后还有惊心动魄的BOSS战等待着玩家。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

战火纷飞 精英分队
Heavy Fire: The Chosen Few

推荐度 6

Hamster	STG	射击	日版	2012年6月14日	1人	4980日元
15岁以上	无对应周边		备注：无			



本作是一款轨道射击类游戏，与同期发售的家用机版FPS有所不同，本作的玩法更近似于2011年在Wii平台发售的《黑色武装》。玩家需扮演美国海军陆战队员，与自己的部队一同奔赴南美雨林、非洲沙漠等地执行任务。游戏的操作非常简单，利用触控笔在下屏幕即可进行快速瞄准。游戏流程以关卡任务的形式进行，共有超过20种不同的任务，玩家在完成后就可以得到分数和资金，在购置新武器的同时也能提升自己的军衔。本作中包含了30种以上的武器，并设计了乘坐直升机、坦克等载具的作战，更有许多成就和勋章等待着玩家的解锁。



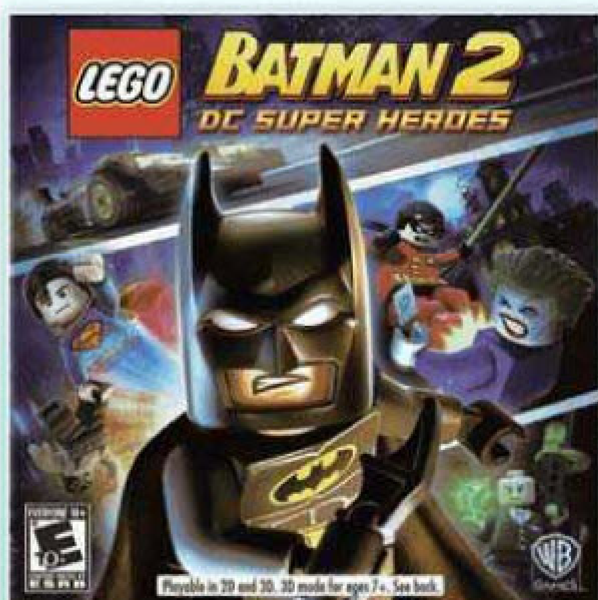


画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄
LEGO Batman 2: DC Super Heroes

推荐度 7

Warner Bros Games	ACT	动作	美版	2012年6月19日	1~2人	29.99美元
10岁以上	无对应周边			备注：无		



本作是“《乐高》系列”的最新作，再次把著名的美国超级英雄蝙蝠侠及其助手罗宾作为主要角色，描述了一段发生在歌谭市的大事件。在该市举行的年度最佳男士选举中，布鲁斯·维恩击败了客座前来的“《超人》系列”作品大反派莱克斯·卢瑟，获选年度最佳男士，之后小丑突然现身捣乱，布鲁斯立刻换装变身为蝙蝠侠与恶人大战一场，目睹此情景的卢瑟脑中却突然出现了一个邪恶的想法，一场浩劫因此而发生。游戏延续了系列的恶搞风格和丰富的探索元素，难度非常低龄向，BOSS不考验玩家技术，却对于观察能力有一定的要求。众多DC漫画英雄的出现也为本作增色不少。





画面 音乐 系统 耐玩度

和凯蒂猫一起世界旅行！前往各个国家吧
ハローキティとせかいりょこう！ いろんなくにへおでかけしましょ！

推荐度 5

Compile Heart	ETC	其他	日版	2012年6月21日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作的主人公是著名的卡通角色凯蒂猫，游戏中可爱的凯蒂猫会去日本、美国、法国、英国、肯尼亚等15个国家旅游。每个国家都有特色卡通形象迎接凯蒂猫，并带领它进行一系列的迷你游戏，诸如Pochacco、小双星等大家耳熟能详的卡通形象都会在游戏中出现。迷你游戏也会结合当地的特色，例如日本的迷你游戏就是以祭典为主题，包括数水球、捞金鱼等等；英国则是以下午茶为主题，包括制作奶茶、蛋糕等等。迷你游戏大多寓教于乐，适合给小朋友玩。游戏中获得的点数可以购买各种各样的服装、装饰以及背景，能够尽情打扮属于你的凯蒂猫。





画面 音乐 系统 耐玩度

超凡蜘蛛侠
The Amazing Spider-Man

推荐度 7

Activision	ACT	动作	美版	2012年6月26日	1人	29.99美元
13岁以上	无对应周边			备注：无		



本作改编自同名电影，描述的却是电影之后发生的故事：蜥蜴博士柯特·康纳斯已经被蜘蛛侠彼得·帕克打败并被关进监牢，但是一次意外让博士研制的病毒在城市中散播，许多利用动物基因改造出来的变种怪物也趁机逃跑，在城市中肆虐。为了对抗病毒，彼得无奈之下只能越狱救出蜥蜴博士柯特来为他研制治愈病毒所需的疫苗，同时他还必须在城市中奔忙，击败一个个在城市中大肆破坏的变种怪物，拯救纽约于水深火热之中。本作的战斗系统参考了《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，技巧性与演出效果并重，而且除了主线任务外还有大量支线任务和收集要素供玩家去体验。





画面 音乐 系统 耐玩度

罗马的建成2
Cradle of Rome 2

推荐度 6

Rising Star	PUZ	益智	美版	2012年6月26日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作是“《宝石大师》系列”的新作，使用的系统非常类似于宝开公司的经典名作《宝石迷阵》，将两个相邻的宝石交换位置，使得三个或以上图案相同的宝石在横向或者纵向排成一行便可以消除宝石，落下的宝石中如果有同样图案排列成一行或一列，则会继续被消除，产生连锁效果并增加玩家的得分。本作的关卡数量多达100关，而且每一关都对玩家提出了不同的挑战。玩家在消除宝石的同时也能够帮助罗马城的建设，通过不断地消除更多的宝石，罗马便在玩家的努力下得以成为一个大地上最为美丽的都市。游戏还拥有内置的奖章系统供玩家收集挑战。





画面 音乐 系统 耐玩度

卡片召唤师

カルドセプト

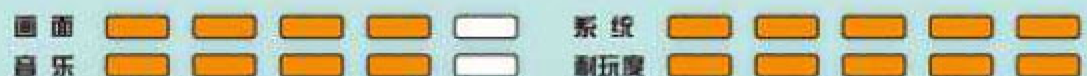
推荐度 9

Nintendo	TAB	桌面·大富翁&卡片	日版	2012年6月28日	1~4人	4800日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



将大富翁和卡片对战融为一体的桌面游戏，玩家要在魔力手杖的指引下一路打败其他卡片召唤师，集结卡片的力量以拯救世界。主人公与竞争者们从城堡出发，根据骰子掷出的点数在地图上移动，来到空地上时可消耗魔力召唤出怪物将其占领，之后其他角色再走到该空地时便需交纳过路费，最先达成目标规定的魔力值并通过起点者获得胜利。与普通大富翁最大区别，在于被迫交纳过路费的一方可选择召唤怪物战斗，把领地夺为己有。怪物们的互相支援、领地的等级以及道具卡的使用，都让战斗过程紧张激烈。





侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞

探偵神宮寺三郎 復仇の輪舞

推荐度 8

Arc System Works	AVG	文字冒险·推理	日版	2012年6月28日	1人	5040日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



系列"以细腻的文笔描写精彩的剧情"的这一传统在本作中依然予以保留，作为25周年纪念作，画面风格也从2D点阵变为了更具临场感的3D建模。身为私家侦探的神宫寺三郎接到君岛父子的委托，调查邮包被拆事件，接着却遭遇不明人物的威胁，一场与过去的一对母女牵连甚深的阴谋拉开帷幕。玩家要在神宫寺和洋子两名角色间切换操作，通过与线索人物的对话了解其个性，发现对话中的破绽并攻破心理防线。在保留了系列抽烟系统的基础上，本作还可以将两种道具通过组合来获得全新的线索。





世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神

世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神

推荐度 9

Atlus	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版	2012年7月5日	1人	6279日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



曾在NDS平台推出3作，以亲手绘制迷宫地图为特色的"《世界树迷宫》系列"一直受到玩家和媒体的好评，在萌系风格的人设背后是超高的难度，也令喜爱它的玩家戏称其为"自虐树迷宫"，而系列的最新作也终于转战3DS平台。

4代借助机能的飞跃也有了不少进化：深邃的树海迷宫以3D效果呈现，各阶层徘徊着的强力怪物——FOE终于能以实体表现、不再是巨大的球体，而它们的生态习性也活灵活现地展现在玩家面前。这并不仅仅是画面上的强化，玩家要把握好FOE的行动特征，才能在实力不强时成功地绕过它们进而继续探索迷宫。新增的热气球模式与前作的航海模式有较大的区别，并没有移动次数、特殊地形等限制，玩家可以自由地飞行，探索秘宝、踏破小迷宫以强化队伍的实力。热气球模式所带来的食材系统对玩家有莫大的帮助，在BOSS战前有针对性地食用料理可以减轻对方造成的伤害，或是提升我方的属性抗性等等。本作中共有10种职业，丰富的技能搭配依旧是游戏的核心，直观的技能树也更方便玩家进行配点。虽然制作方特别设置了轻松难度供初上手的玩家入门，但游戏的硬派风格并没有丝毫减弱，各种隐藏BOSS的实力依旧强劲，惟有行之有效的战术才是克敌制胜的保障。本作并不像3代那样可以联机挑战强敌，但邂逅通信交换公会卡的要素有所强化，玩家在获得他人公会卡的同时也能将其精心培育的角色收至麾下。官方还利用QR码的形式陆续追加了道具、装备，甚至特殊的支线委托。







逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！

逃走中 史上最強のハンターたちからにげきれ!

推荐度 6

NBGI	ACT	动作	日版	2012年7月5日	1~4人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作基于日本富士电视台的热门综艺节目改编，玩家需扮演“逃脱者”，想方设法来摆脱头戴墨镜、身穿黑衣的“猎人”的追捕。只要在限定时间内没有被猎人抓到，在过关时就能够得到大笔奖金。由于猎人的行动很快，在紧急时刻玩家需借助香蕉皮、炸弹等道具放倒追上来的猎人，或是发动特技以提升自身的逃跑速度。本作共设置了江户、童话仙境、宇宙空间等10个风格迥异的舞台。在逃脱追捕的过程中，如果玩家完成指定的任务就能防止区域内追加新的猎人，或是扩大自己的行动范围。而随着玩家不断取得关卡内隐藏的猎人手办，自己的排位也会逐渐提升。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

纸盒战机 爆 升级版

ダンボール战机 爆ブースト

推荐度 8

Level-5	RPG	角色扮演	日版	2012年7月5日	1~6人	4400日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作是《纸盒战机 爆》的加料移植版，游戏加入了大量结合3DS特性的新功能，利用3DS的触摸屏，让部件设置系统更为直观，只需拖拽列表中的部件名到机体上即可实现部件的安装和替换；PSP版战斗时位于画面正中间的指令框，本作中移动到3DS的下屏幕，让战斗界面更加简洁明了。另外本作加入了全新的要素——LBX世界大会“阿耳忒弥斯”，在这里除了有故事中众多强劲角色等待玩家的挑战外，还有从没见过的全新角色。决赛部分将采用5人大乱斗的形式进行，每场战斗的出场人员都会有所不同，玩家在挑战前得做好万全的准备，并运用战略，才能在乱战中获得胜利。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

口袋足球联盟 快乐足球

ポケットサッカーリーグ カルチョビット

推荐度 8

Nintendo	SLG	模拟・育成	日版	2012年7月12日	1~2人	4800日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信			备注：无		



本作是2006年在GBA平台发售的《快乐足球》的正统续作，玩家的身分是一支弱小足球队的教练。在游戏中，玩家需要详细设置队员的训练项目，有针对性地提升他们的各项能力，之后根据队伍当前的状况制定合理战术，进而争取在各项赛事中取得好成绩。除了本国的4级联赛外，世界级的杯赛也是玩家奋斗的目标。除了教练的职务外，玩家还可以亲自挑选买卖球员，设计队服、队徽等。本作支持网络对战，玩家可以用自己精心育成的球队与他人进行比拼，进而在网络排行榜中占据一席之地。除了邂逅通信能交换球队资料外，官方也通过无意识通信免费提供了一些特殊球队，供玩家进行挑战。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠

太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ

推荐度 7

NBGI	MUG	音乐	日版	2012年7月12日	1~4人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



3DS平台上的第一作《太鼓之达人》，本作在音乐的细腻程度处理上有很大的进步，除了系列惯例收录了新歌曲以外，还加入了冒险模式，太鼓和田咚作为冒险的勇者，进入了剑与魔法的幻想世界，与小龙一起冒险。它们要在不同的世界中巡回，与不同的敌人进行太鼓演奏战斗，还可以共同发动必杀技来击倒敌人。本作加入了新的“彩球音符”，为玩家增添了全新的打击乐趣。类似于奖杯、成就系统的印章本模式也在本作登场，玩家满足了印章所规定的条件后便能获得该印章，证明自身的实力。在衣装模式中可以为和田咚换种，联机模式中支持最多4人同时进行联机对战或协力。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

时间旅人
タイムトラベラーズ

推荐度 9

Level-5	AVG	文字冒险	日版	2012年7月12日	1人	5980日元
15岁以上	无对应周边			备注：无		



作为《428》实质性续作登场的《时间旅人》虽然易手Level-5，但由于维持了原班人马制作，剧情和系统依旧保持了较高质量，与前作相关的彩蛋处处可见。游戏以深濑有理、伏见雏、神谷壮马、新道究悟和怨恨五人为主角，以推进他们的流程并互相产生影响，使得剧情向着不同方向发展。世界观采用了日式AVG中常见的科学幻想式，以时间穿越为事件的中心，令主人公拥有不断修正自己过去行为的能力，最终达成良好的结局。将五人的路线打完后还会出现全新主人公新道美琴（美命）线，揭开最后的真相。仔细判断美琴在各个路线里的行动和轮回次数，是理清整个故事的关键。由于这次并非真人出镜，所以成本上允许大量动画的演出，不但细致入微地表现出每名角色的个性，还插入了大量趣味游戏和小知识，需要按照屏幕上的提示正确输入指令的PCE行动也提升了游戏的临场感。打穿游戏后还能开启TT电话模式，该模式让玩家和里见真琴进行跨越10年时空的远距离恋爱。该模式下的时间流逝与现实世界完全一致，玩家可通过调整系统时间加速恋爱进程。通过跟她讨论科学方面的话题，提升彼此的好感度后，就可以去神社、海边、庙会等特殊场景约会了。需注意的是，TT模式的主线剧情一旦进行到固定时段，就会不可遏制地往悲情结局发展，最终留下两个人的回忆，较为感人。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□



哆啦A梦算术 野比的数字大冒险
ドラかず のび太のすうじ大冒险

推荐度 4

小学馆	ETC	其他	日版	2012年7月19日	1人	4800日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作是以哆啦A梦为主题、面向小孩子的算术用学习软件。游戏收录了哆啦A梦的原画和语音，并且将各种各样的迷你游戏加入了算术的要素。玩家要操控主人公野比，利用他擅长的射击能力过关斩将。例如点击下屏快速射击打倒敌人时，要参照上屏的算式快速点击正确的答案，BOSS战中则要在下屏快速写出算式的答案才能给予BOSS伤害。获得高分的话，还能收集到哆啦A梦总共72种的秘密道具。游戏中还有训练模式，可以帮助小孩子练习获得满分，在此基础上还能进行通关竞速。本作在日本主要用于帮助学龄儿童进行四则运算，但是由于语言障碍以及年龄限制，并不适合中国的玩家。





画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■□□□□

毁灭英雄
Heroes of Ruin

推荐度 8

Square Enix	A·RPG	动作角色扮演	美版	2012年7月19日	1~4人	39.99美元
13岁以上	对应擦肩通信/无意识通信			备注：无		



在本作中玩家可扮演四位英雄中的一员，去寻找能够救治尼西斯统治者的方法，以免战争之火重燃。炼金术师是典型的施法者，能够使用多种高威力大范围的法术；神射手则是远程攻击高手，可以用枪械甚至是炸弹来攻击敌人；狮战士是近战高手，剑法精湛并装备了厚重的盔甲；野蛮人身体强壮力大无穷，徒手就能把所有挡路的敌人撕成粉碎。角色在游戏过程中还能学会新的技能，并更换身上的武器装备。除了剧情精彩曲折的单人模式，本作还支持本地和网络联机，玩家能够与最多三位玩家组队，对抗更为强大的敌人。游戏还推出每日新任务，免费供玩家下载挑战，并获取装备奖励。





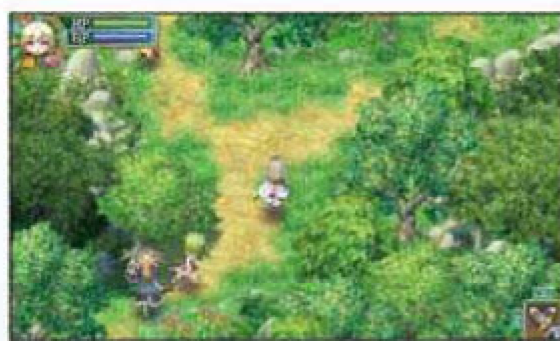
画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

魔法工厂4
ルーンファクトリー4

推荐度 9

Marvelous AQL	A・RPG+SLG	动作角色扮演+模拟・经营	日版	2012年7月19日	1人	5229日元
全年龄	无对应周边		备注：无			







画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

“《魔法工厂》系列”是由“《牧场物语》系列”发展而来，既有轻松耕作的经营、育成部分，也有战斗、迷宫探索等RPG要素。本作的主人公是从天空坠落的失忆者，被风幻龙误认为是治理国家的贵族，从而将错就错担起复兴城市的重任。游戏内容十分丰富，主体分为三个部分：拯救守护者、粉碎帝国的阴谋、唤回风幻龙。游戏并没有明确的时间限制，玩家可以自由行动。

游戏中耕作部分操作十分简便，可以毫不费力打理一大片土地，结合季节、天气调整土地状况进行耕种，就能够收获品质较高的作物甚至巨大作物。畜牧部分大多数怪物都可以收服驯养，并从它们身上获得多种多样的副产品。城镇中居住的居民个性丰富多彩，和他们搞好关系就能一起进行冒险，其中共有12位结婚候补，好感度达到一定程度告白后会进入到恋爱期，这也是本作新增的环节。恋爱期可进行各种各样的约会，能够尽情享受恋爱的甜蜜，最后走入婚姻的殿堂，结婚后玩家可以带着自己的小孩一起进行野外探险。野外地图有着丰富的资源，也有许多强力怪物等玩家挑战。战斗系统继承了前作爽快简单的特点，只用一个按键就能发挥各种武器的特性进行攻击，同时搭配魔法能力能够产生很多意想不到的战略组合。作为系列五周年的纪念作品，游戏中有许多彩蛋，系列前作中的部分角色客串，让老玩家感到十分亲切，各种有趣的道具和设定、隐藏宝箱和地图增加了游戏的可探索性。



农场精灵 精灵观察套装
こびとづかん こびと观察セット

推荐度 5

日本Columbia	SLG	模拟	日版	2012年7月26日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



由日本画师なばたとしたか绘制的《农场精灵》丛书，凭借特立独行的画风聚集了不俗的人气，本作正是以这些造型奇异的精灵为主题。游戏中共设置了田地、森林、神社等6个场景，每个场景还分为不同的时段，玩家可以在其中展开探索，搜集各种材料。之后在精灵经常出没的场所制作陷阱，设法捕捉这些长相奇特的小家伙。成功捕捉后玩家就可以对精灵进行饲养，观察并记录它们的习性，以制作出只属于自己的原创图鉴。本作中共有13种精灵登场，其长相和习性各不相同。通过3DS的摄像头，玩家可以把他人的脸谱放入游戏中作成精灵，利用AR摄影功能也能与精灵进行拍照合影。





画面	■■■□□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

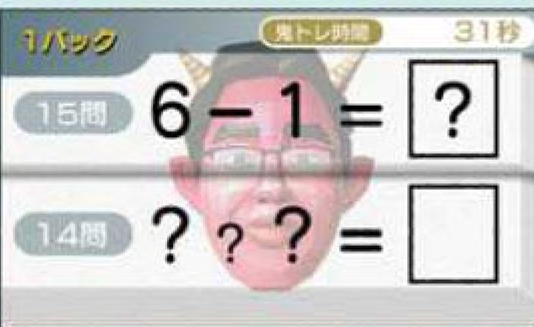
东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练
东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脑を锻える5分间の鬼トレーニング

推荐度 6

Nintendo	ETC	其他	日版	2012年7月28日	1人	3800日元
全年龄	对应擦运通信/无意识通信		备注：无			



俗称“脑白金”的“《脑锻炼》系列”的3DS第一作，而且本作是更加厉害的“魔鬼训练”，只要每天花5分钟使用软件，就能防止因为年龄增加而导致的脑能力下降，并且能有效锻炼自己的“工作记忆”。所谓工作记忆，是把进入脑中的信息进行暂时保存并使用的机能，比如对话时边听边整理对话内容，理解后作出回应；还有做饭时把步骤全部在脑内整理好，不用完成一步后再想下一步。作为本作魔鬼训练代表的是魔鬼计算，看上去是普通的连续计算题，实际上需要玩家先记住答案，在出下一题时再写出来，能锻炼玩家的实行力、抑制力以及判断力，达到提高工作和学习效率的目的。





画面	■■■□□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

新·超级马里奥兄弟2
New スーパーマリオブラザーズ 2

推荐度 9

Nintendo	ACT	动作·平台	日版	2012年7月28日	1~2人	4800日元
全年龄	对应擦肩通信/无意识通信		备注：2012年8月19日（美版）			



画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■



继《超级马里奥3D大陆》之后3DS平台上第二款“《马里奥》系列”作品，游戏玩法是更为传统的横版过关式平台动作类。本作在NDS前作的基础上追加了大量的新要素，比如黄金马里奥的变身，当马里奥拿到黄金花朵之后就能变成这个形态。黄金马里奥虽然基本上跟火焰马里奥相似，但是投出的火球比后者要大，破坏力更加惊人，而且命中障碍之后爆开的冲击波能给周边的敌人造成伤害，更重要的一点是，用火球还能打碎砖块令其变成小金币，用火球消灭了敌人之后也能获得金币奖励。此外，还有能令场景中的敌人在一定时间内变成金色的黄金圆圈、能连续顶出金币的砖块会变成黄金帽子等新要素加入。玩家在游戏中获得金币的手段变得更加丰富，当然生命数也会比以往更多。黄金狸猫作为新手援助系统也同样存在，玩家只要重复挑战一关超过5次都没通过，关卡开始的位置就会拿到黄金树叶令马里奥可以在通关前维持无敌状态。

本作的世界一共有9个，其中有3个为隐藏世界，每一个世界中有很多隐藏关卡，玩家要在特定的关卡中找到隐藏路线进入另一个终点，这样才能开启通往隐藏关卡的路线，加上经典的星星金币收集，令游戏的隐藏要素尤为丰富，难度也得到保证。本作的流程关卡也支持双人联机，两名玩家可以相互协助，或使出特殊的协力下压攻击将地面上的敌人一网打尽。金币冲刺模式的加入能让玩家之间互相比拼实力，喜欢挑战的玩家不容错过。



光之美少女Smile 让我们前往童话世界
スマイルプリキュア！ レッツゴー！ メルヘンワールド

推荐度 6

NBGI	ETC	其他	日版	2012年8月2日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是由人气动画《光之美少女！》的最新系列《光之美少女Smile！》所改编而成的作品。游戏的舞台为受到邪恶能量影响的童话绘本世界，玩家需要和光之美少女一起完成迷你游戏，将故事往大团圆结局的方向引导。绘本收藏在不可思议的图书馆里，一共有8本，都是广为人知的童话故事，故事以木偶剧的形式展开，完成的绘本可以在五位光之美少女中选择自己喜欢的角色来为自己朗读。另外将童话绘本世界恢复到原来的模样还能入手该童话主人公的衣服，为光之美少女们打扮得漂漂亮亮来走秀，走秀时玩家需合着节奏点击下屏铃鼓，这样光之美少女们就会摆出各种可爱的姿势。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□

猫狗动物医院2
わんニャンどうぶつ病院2

推荐度 6

日本Columbia	AVG	文字冒险	日版	2012年8月2日	1人	5040日元
全年龄	对应擦肩通信		备注：无			



本作是“体验女孩憧憬的职业系列游戏”中博得好评的《猫狗动物医院》的续作，玩家在游戏中需要扮演动物医院的医生，体验工作中的种种酸甜苦辣。游戏内分为工作日和休息日，工作时主要就是照顾各种患病的动物，提升自己的职业技能，在医院移动还可以和前辈们对话，帮助他们完成工作。休息的时候可以和前辈们以及其他医生同事去时尚商店购买服装，或是尽情享受约会的乐趣，晚上可以在自己的房间进行换装、休息等行动。游戏收录的猫狗达30余种，且都十分生动可爱，丰富多彩的迷你游戏也能让玩家体验到扮演兽医的乐趣，还可以通过AR卡片让动物们出现在现实环境中。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山

ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D ホノルル

推荐度 6

Sonic Powered	SLG	模拟·经营	日版	2012年8月23日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



往上是透蓝的天空、强烈的阳光，往下是白色的沙滩和翠绿的植物，黄昏来临，整个小岛都被橙色的霞光包围——这就是世界著名旅游胜地夏威夷的自然景观，而这次的《航空管制官》就以夏威夷知名的檀香山机场为舞台。相比前作《羽田》，游戏的关卡数大幅增加，不过不再有航空公司实名登场。关卡从EASY到HARD分为3个难度，共有12关，满足一定的过关条件后，还能挑战特殊的EX关卡。常年夏季的岛屿拥有变化丰富的天气，玩家要及时应对各种剧情事件和突发事故，紧张刺激。此外，玩家还可以用3DS的摄像头拍下各种风景图片，系统能解析图片，自动让其生成不同时间、天气和时刻安排下的关卡。





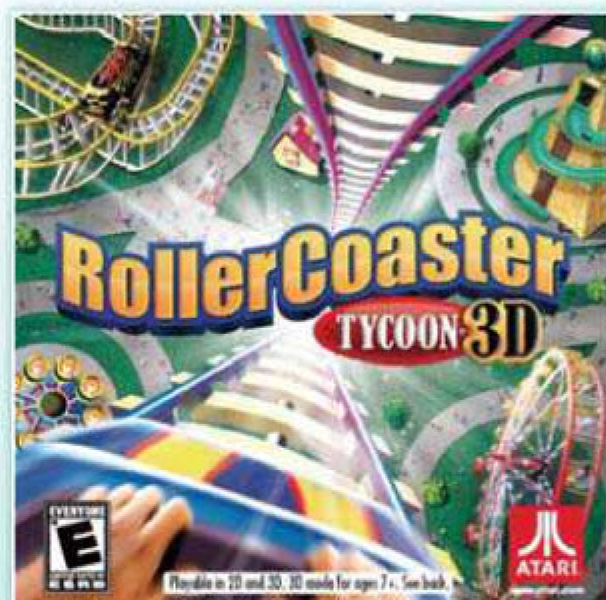
画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

过山车大亨3D

Rollercoaster Tycoon 3D

推荐度 6

Atari	SLG	模拟·经营	美版	2012年8月28日	1人	29.99美元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



老牌模拟经营系列《过山车大亨》首次登陆掌机就选择了3DS平台。玩家可以自由设计过山车的轨道、安排游乐园中各种设施的布局，这些操作通过一支触控笔就可以轻松完成。“故事模式”的剧情主要讲述主人公在暑假期间帮助父亲改善游乐场的经营，其中包含了游戏的详细系统教程，并设置了多种项目供玩家挑战并解锁丰富的隐藏要素。“沙箱模式”则是完全自主地打造属于自己的主题公园，玩家更可以通过3DS的陀螺仪从不同角度对其欣赏。利用邂逅通信功能，玩家可以与他人分享自己设计出来的过山车，而其他玩家的Mii形象也会变成顾客出现在自己的游乐场中。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

恶魔召唤师 灵魂黑客

デビルサマナー ソウルハッカーズ

推荐度 9

Atlus	RPG	角色扮演·收集育成	日版	2012年8月30日	1人	6279日元
12岁以上	对应邂逅通信			备注：无		



本作由“《恶魔召唤师》系列”中最富盛名的第二作移植，保持了《女神转生》的一贯系统，玩家又可以收集各式恶魔，战个痛快了。故事的舞台是在政府的网络试验都市天海市，主人公是隶属黑客集团“幽灵”的该市市民，通过自己的黑客技术取得了假想都市服务“参照系统X”的屏幕权。与此同时，天海市出现了被称为“恶魔”的不明生物，令所有市民陷入恐慌。主人公利用名为GUMP的携带终端，召唤出强大的仲魔与参照系统X背后隐藏的阴谋组织开始了对抗。本作新增了邂逅通信要素，通过培养自己的电灵恶魔可召唤出主线中无法收得的稀有恶魔。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

闪乱神乐 爆裂 红莲少女

闪乱カグラ Burst –红莲の少女达–

推荐度 7

Marvelous AQL	ACT	动作·清版	日版	2012年4月5日	1人	5980日元
17岁以上	无对应周边			备注：无		



继《闪乱神乐 少女们的真影》获得好评后推出的续作，游戏采用和前作相同的背景，在一个存在着忍者的世界，政府为了对抗政治家与大企业雇佣的“恶忍”，成立了培养“善忍”的“国立半藏学院”，但本作讲述的不再是国立半藏学院一方的故事，而是在前作充当反派，就读于私立蛇女子学园的“恶忍”们的故事。游戏以文字冒险和清版动作两部分组成，系统方面加强了技能动作以及秘传忍法部分，让战斗变得更为爽快。当然最重要的卖点“服装破坏”系统依然健在，并且把游戏中“更衣室”进行了3D化，通过3DS的裸眼3D功能，玩家可以看到女忍们更为逼真可爱的一面。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

文 生于十月革命



《生化危机 启示录》剧情小说

引子

空荡的房间一片死寂，眼前的Chris正赤裸着上身背对着自己，一动不动地坐在椅子上。Jill咽了下口水，轻声叫道："Chris？"见对方没有反应，她又向前走了几步，伸手轻轻地扶住了对方的肩膀，但手上传来是冰冷和僵硬触感。感到不对劲的Jill轻轻地晃了晃Chris的身体，对方的头随即向下垂去，而且这个过程并没有停止，只见他的头从脖颈处齐齐切断，直接掉在了地上……

Jill猛地睁开了眼睛！映入眼帘的是华丽的图案，身下传来柔软的触感——她转头四顾，发现自己仰躺在一张床上，那些图案是天花板上的装饰。

"怎么回事……"Jill扶着床垫，慢慢地坐了起来。刚才的一切只是梦吗？这时，她看到了自己身上穿着的潜水作战服，中断的记忆逐渐涌入了尚在空白的脑海。自己是在一艘船上，来这里是为了寻找失踪的队友Chris和Jessica，不料竟遇到了诡异恶心的怪物……怪物！想到这里，Jill下意识地向四周看了看，幸好并没有异常的迹象。这里好像是一间客房，各种摆设应有尽有，墙上的壁纸和天花板上的装饰也体现了奢华的装修风格。耳边除了偶尔传来的海水挤压船底所发出的隆隆声，一切都是如此安静。

"嘀嘀嘀——"突然发出的电子音吓了Jill一跳，原来是通讯器在响。她深吸了一口气稳定情绪，按下了接收按钮。

"Jill？你在哪儿？"耳机里传来带有浓烈意大利口音的男子的声音。

"Parker，"Jill想起了男子的名字，他是自己在这次任务中的新搭档，"我也不清楚，好像是在船上的一个房间里。"

"该死的，那个混蛋把我的武器都收走了。"Parker听起来有些恼火。

听到这里，Jill摸了摸自己的枪套，同样是空空如也。"那个家伙"，对了，自己和Parker就是中了陷阱，被一个戴防毒面具的男子用催眠气体熏倒在地。"是时候了解真相了，Valentine小姐。"在自己失去意识前，面具男子的那经过变声器处理的声音传入了耳朵。他到底是什么人？为什么会知道自己的名字？真相又指的是什么？看来目前发生的一切并没有想象中的那么简单。

"你能联系上总部吗？"Jill思索了一下问道。

"不行，通讯系统好像坏了，或许是暴风雨的原因。总之我们先在舰桥那边会合再说吧。"Parker说完中断了通话，Jill也开始继续环顾房间、寻找出口。

在尝试着扭转了几下把手后，床头附近的那扇门纹丝不动，虽然Jill可以称得上是百里挑一的开锁专家，但是这种利用电磁装置锁住的门可不是靠几个简单的工具就能撬开的。得从磁卡读取装置下手才行，把电路稍微改变一下，电磁锁也就失效了。那么现在需要的就是一个能拧开装置挡板的工具，Jill开始四下寻找任何可以利用的东西，当她正要开门走进浴室的时候，不知从哪里传来了一声轻微的声响，像是碰撞的声音。Jill立刻站定不动，想等声音再度响起时捕捉它的来源，但是等来的只有死一般的寂静。

浴室的杂物柜里除了一些洗漱用具之外，并没有什么可以使用的工具，正当Jill一筹莫展时，她看到了角落里那个充满污水的浴缸。Jill试探性里拔下了浴缸的塞子，黑乎乎的水打着漩涡从排水口流了出去。眼前的情景似曾相识，她想起了那只从浴缸里伸出来的腐烂发白的手臂，流着脓血的手差点就抓到了自己的脸……那已经是七年前的往事了。不过也正是那次事件彻底改变了自己的生活，让她从一个小城市的特警逐渐成长为一个国际型民间反恐组织的特别探员。

最后的一点污水也流进了排水口，空气被挤出水管发出的咕噜声让Jill从回忆中醒转过来。一个绿色的物体出现在浴缸的底部——正是一把螺丝刀。只是一个心血来潮的想法，还真让自己找到了需要的东西。就在Jill拿起螺丝刀走出浴室的时候，那个碰撞的声音又响了起来，没等她做出进一步的反应，"砰"地一声巨响，电视旁边衣柜的门被猛地撞开，一个灰白色的人形物体伴随着一股腥臭至极的气味从里面冲了出来。软腻的肉体、灰白的皮肤、随着身躯不断扭动的手臂上长满了骨刺，不久之前遇到过的怪物再次出现在Jill的面前，它身上那股浓烈的海洋生物的腥味混合着腐烂尸体的臭气，简直让人无法忍受。此时怪物已经调整好姿势，朝着Jill所在的方向走了过来。

怪物嘴中突出的尖利牙齿清晰可见，而Jill手中只有刚才找到的那把螺丝刀，用来对付眼前这个不断逼近的怪物显然不太现实。一边后退一边思考对策的Jill看到了电视机，电源灯还亮着，看来这东西还没有断电。计上心来的她突然停止了后退，反而向前走了几步迎向怪物。怪物立刻举起长满骨刺的手臂砸向送上门来的猎物，就在这一瞬间，Jill俯下身子向前冲去，扑了个空的怪物停止不住自己前冲的动作，一头扎进了电视机的屏幕，玻璃碎片随着清脆的响声散落了满地，它也被突然而来的电击刺激的无法动弹。机不可失，Jill迅速赶到出口的门边，掏出螺丝刀以最快的速度拧开了电路板。虽然里面的电线排布比自己想象的略微复杂一些，不过对于接受过拆弹训练的她来说还是小菜一碟。当务之急是找到一把武器防身并与Parker会合，Jill一边想着一边对电路板的接头做着调整……

1.阴云密布

-下午3时50分 地中海某地海岸-

O'Brian隔着铁丝网望着对面海洋中那片废墟，那里曾经是一个叫做Terragrigia的海上都市。作为世界上第一

座真正意义上的海上都市，依靠太阳能来向全城供给能量的Terragrigia历经11年才全部建造完成，与卫星直连用于聚集太阳能的矩阵更是当时独一无二的最新科技。然而好景不长，在一年前的2004年，一个反对现代化建设的恐怖组织“猎犬”选择了Terragrigia作为袭击的目标，他们向城市中散布了大量的有机生物武器和病毒。世界生化反恐组织的先驱FBC(美国联邦生化反恐委员会)迅速介入此事件，并协助欧洲防卫部队来防止事态的进一步恶化，而民间生化反恐组织BSAA(生化反恐安全评估联盟)也以观察员的身分来协助FBC的行动。

“协助，哼……”想到这里，O' Brian苦笑了一下，当年的情景他永远也不会忘记。作为一个民间组织的BSAA并没有被FBC看在眼里，自己的提议也被FBC的领导人Morgan将军置若罔闻。在袭击发生的数天后，Morgan以要尽快遏制污染扩散为由，向欧洲防卫部队申请使用太阳能卫星来摧毁整个城市，申请很快就被通过。尽管O' Brian极力反对，但仍然无济于事。在卫星发射的高强度太阳能射线的照射下，Terragrigia连同里面的所有怪物和幸存者都化为了灰烬，这座新兴的海上都市也成为了历史。

“就让天堂的正义圣光将这片土地化为焦土吧。”当时说出这句话的Morgan一脸满足感。世界媒体将这次事件称为“Terragrigia大恐慌”，在此之后，懵懂的世人一下子意识到了生化恐怖主义对世界和平的威胁，而FBC作为生化反恐组织的领军者也自然而然地更加发展壮大起来。O' Brian一直觉得毁城的决定太过仓促与武断，所有的潜在证据也随之消逝了。虽然FBC声称猎犬组织已经在这次行动中被全部消灭，但O' Brian总觉得事情并没有那么简单。FBC，不，应该说是Morgan在隐瞒着什么，Terragrigia的真相肯定远远不止于媒体公布的那些事情。想到这里，他望了一眼海滩上的那些肉块，这些最近被海水冲上岸来的东西也表明了事态的严重性，否则FBC也不会在惨剧已经过去一年以后再度封锁这片地区。

O' Brian已经按计划将Jill和Parker派到地中海去执行搜索任务了，如果这次的计划能够成功，就会让Morgan露出真面目，一切也能够大白于天下。狐狸只要再次开始活动，就会留下能够被猎人注意到的痕迹。Morgan已经被权力蒙蔽了双眼，任其发展下去十分危险，一定要在他犯下第二次错误之前阻止他。O' Brian一边想着，一边从兜里拿出了之前Jill在海滩肉块中发现的那个装满了红色液体的试管。当时那个没有表皮的却覆满了结缔组织的肉块还在活动，丑陋的身体下面还长着一个分成三瓣的血盆大口，这种东西不会是自然存在的生物，十有八九是受了某种病毒的影响而产生的。而现在拿在自己手中这瓶试管里的红色液体，很有可能就是新型病毒。

生化恐怖主义——这个逐渐在全球范围内浮现的新型恐怖主义，自从安布雷拉公司倒闭之后，已经有愈演愈烈的趋势了。根据情报部门的消息，去年除了Terragrigia大恐慌这个震惊全球的恐怖事件之外，还有美国总统的女儿被一伙利用寄生虫控制教徒的邪教团体“启明教”绑架至海外的恶性事件。虽然后者并不为多数人所知，但也让总统和国会认识到了生化恐怖主义的严重威胁，从而对FBC更加大力支持。BSAA作为一个民间组织，虽然麾下有很多战斗在生化反恐第一线的精英战士，但无论是在行动范围还是行使职权方面都不能和FBC同日而语。要想抓住Morgan和FBC的把柄，远没有想象中的那么简单。

O' Brian叹了口气，转头望向远处海上的废墟，发现天空中不知何时布满了乌云，看来一场暴风雨已经是在所难免的了。

2.错综复杂

-下午6时48分 北欧山区-

Chris在结束了和O' Brian的通话之后，便沿着来路一言不发地匆匆往回赶。虽然正值夏季，但是对于这片位于北极圈附近的山区来说，气温和冬天没什么两样。大雪伴随着刺骨的寒风，让Jessica有点后悔自己穿得不够厚实，头上虽然戴了一个厚厚的毛皮帽子，但身上只穿了一件长袖的棉衣和没有什么保暖功能的短裤，还有紫色的加厚裤袜，要不是穿了毛皮长筒靴，估计自己的脚也已经被冻掉了。本来还指望自己的这身行头能给同行的搭档Chris留下深刻印象，但对方好像并不在意自己的打扮，这让Jessica很是扫兴。算起来他好像是第一个没有被自己的美貌打动的男人吧，就连Parker那迟钝的家伙见到自己也会迫不及待地讲几个冷笑话试图引起自己的注意。

这时走着前面的Chris看上去已经模糊不清了，Jessica伸手拍掉了帽子上的雪花，但是很快又被覆盖了厚厚的一层。踩在没脚深的积雪里时也很别扭，总有一种随时会摔倒的感觉。走在前面的Chris却和机器人一样，以恒定的速度稳步向前，丝毫没有慢下来的意思。这家伙倒是穿得很暖和，一身冬季作战服，头上还带着毛线帽子，更夸张的是，也许是因为步伐较快而感到闷热的缘故，他甚至把两条袖子都卷了起来。他明明在刚才和怪物狼的战斗中扭了脚，现在竟然和没事一样越走越快。

只是听到了老搭档Jill在地中海海域失踪的消息后，就开始迫不及待地往回赶。这个家伙真的这么在乎自己的搭档的话，怎么说自己也是一名精通战斗的美貌女性，和Jill相比又差到哪里去了？嘴上说每一个搭档都很在乎，但现在明明就是对自己视而不见，真是双重标准。要是自己也落入了猎犬组织的手中，他会这么不顾一切地赶来救援吗？Jessica一边胡思乱想一边加快了脚步。这个地方还真有一个猎犬组织的老巢——坠毁的运输机、挂着猎犬旗帜的机场、还有那些肋骨从腐烂的腹部突出来的怪物狼。可那帮恐怖分子不是已经在一年前随着Torragrigia一起灰飞烟灭了吗？难道真的有漏网之鱼？他们真的花了一年的时间重整旗鼓，准备策划新的一轮恐怖袭击？这次他们倒学聪明了，把精明的O' Brian都摆了一道，骗他把Jill和Parker派到了地中海上的一个伪造坐标。估计这两人现在也凶多吉少了吧……

“Jessica，快一点，我们要尽快赶到地中海去。”Chris的喊声打断了Jessica的思绪，前来接应两人的直升机就在前面不远处的空地上，而Chris已经登上了飞机，正扒着舱门催促自己。真是个心急的家伙，再耽误一会儿的话，说不定他会把驾驶员丢出去然后自己开飞机奔赴地中海了吧。Jessica随口答应一声，快步跑到了直升机前。

-下午9时 Zenobia女王号通讯室前-

满头红发的Raymond一脸坏笑地看着举枪对准自己的两个BSAA队员——Parker看起来还是那么笨拙，一边举着枪一边还喘着粗气；那个穿着蓝色潜水作战服的女人倒是身手敏捷，在被卡住脖子的情况下还能用高抬腿踢开自己全身而退。不过无论如何他们也想不到真正的对手究竟是谁，而这也正是自己来到这艘船的目的。

“是你，Raymond？”听到Parker的问话，Raymond差点笑出声来，这个笨蛋到现在才认出了自己。他笑着站起身对两人说道：“BSAA来得有些晚啊。”

“FBC在这里做什么？”Parker紧接着问道。Raymond叹了口气，这家伙和一年前一样，总是抓不住事情的重点，这种事情又怎么可能告诉他。“我可没有义务回答问题，你们根本无权参与此事。”Raymond说罢摆了摆手准备离开，自己还有更重要的事情要做，没必要再和他们耗下去。

“站住！”看到Parker大喊一声之后将枪口对准了自己，Raymond终于忍不住笑出声来，这家伙杀死怪物的时候可以毫不犹豫，但是一旦瞄准的对象变成了人，就会变得犹豫不决，他估计从来就没有开枪打过人。“手上不沾点血，是不会有什么长进的。”Raymond丢下这句话后就转身离开了，正如他所料，Parker并没有开枪，一丝笑意再次出现在他的嘴角，Parker果然在加入BSAA之后也没有任何改变。

-下午9时20分 Zenobia女王号散步长廊-

“求救，求……救，这里……是Zenobia女王号！求救，求救，求……救！”要不是亲眼所见，Jill绝对不相信这些话是从一个怪物的嘴中喊出来的。当然，如果知道这家伙其实是个怪物，自己也不会好心地把它从锁住的房间里放出来了。面对不断逼近的怪物，Jill只能边开枪边后退。虽然还有一些人形，但是这个怪物的体型明显比之前遇到的都要大，一身灰白的赘肉臃肿不堪，还在不断说话的头部旁边长出了另一张嘴，更令人惊讶的是这新长出来的嘴还能模糊地发出声音，听起来就像两个人在喊求救一样。从怪物喊出的内容来看，它在变异之前应该就是这艘游轮的通讯官。但是现在已经面目全非了，右臂的末端还长出了两片不停旋转的锋利骨扇，如果不小心被切到的话……想到这里，Jill不由得加快了后退和开枪的速度。Parker则在怪物的身后不断开枪，试图把它引到他那边去。但是怪物仿佛认准了Jill一样，丝毫没有回头的意思，挥舞着不断旋转的骨扇继续朝她冲去。Jill一个侧闪，也绕到了怪物后面，并趁机扔出了一颗手雷。随着一声巨响，怪物趔趄了一下，但并没有就此停止前进的步伐，反而以更快的速度朝着Jill猛冲过来。两片骨扇摩擦的声音也越来越大，听起来就像是某种机械在隆隆作响。

Jill已经打光了霰弹枪中的子弹，她只能掏出了别在腰间的手枪，继续瞄准怪物的两个畸形头部开枪。这时，Jill眼角的余光看到Parker从一旁的餐厅中拖出来一个大号燃气罐，并在向自己示意将怪物引过去。她明白了搭档的意思，立刻转身向燃气罐的所在地跑去。怪物继续嘶吼着，也一瘸一拐地追了过去。怪物那扭动的灰白色身躯离燃气罐越来越近了，Jill看准走廊上的一个门洞，一下子跳了进去：“Parker，开枪！”话音未落，Parker的枪应声响起。巨大的火球随着一声巨响喷涌而出，正好将怪物包裹其中。怪物发出了凄厉的惨叫声，从腰部以下的部位都消失了，瘫在地上不断扭动。虽然已经受了重伤，但还是没有死，看到这个情景的Jill将另一颗手雷扔进了怪物上半身那个还在不断发出说话声的嘴里。又是一声爆炸，怪物发出了绝望的叫声，终于彻底倒在地上不动了。

望着怪物的残骸，Parker一下子坐在地上，长出了一口气，Jill也伸手抹了一把额头上的汗，真是有惊无险。这艘船上到底有多少不为人知的怪物？Chris到底在哪儿？想到这里，Jill又担心起来。

3.噩梦重重

-晚上9时30分 BSAA总部-

O' Brian站在自己的办公室内一言不发，所有人都在看着屏幕上放映的视频，这段视频是刚刚从一个未知的网络地址传过来的。

“……‘但是，我的话语若是一些种子，能结出果实，揭露我所啃齿的那叛贼的丑事，你就会看到我泪水滂沱，追述往事。我不知你是谁，也不知你如何来到这地下’……”视频中是一个戴着面具的人，他的背后有一面印有猎犬形象的黄色旗帜。面具男子顿了一顿，掏出一个红色的试管继续说道：“世界掌握在我们的手中。这是t-Abyss病毒，我们的存货足以污染世界上五分之一的水源。”随后他将试管里的红色液体注入了面前的鱼缸里，被红色液体覆盖的金龙鱼们纷纷快速游动起来，在水中转了几圈之后，突然一头撞在鱼缸上，这时的金龙鱼已经变成了牙齿突出到嘴外的异形生物！

突如其来的变化把正在喝咖啡的BSAA队员Quint吓得呛了一口，剧烈地咳嗽起来：“这家伙把热带鱼变成了大白鲨！”咖啡洒在了他穿的T恤上，他急忙伸手去拍，结果又碰歪了鼻梁上的眼镜。

“嘘——安静点。”他旁边的黑人队员Keith拍了他一下，这个瘦高的黑人男子一身惹眼的纹身，他是Quint的好朋友。

“就算小孩子也能猜到接下来会发生什么吧，”男子摘下了防毒面具继续说道，“我们是猎犬组织，来自地狱深处的复仇使者。‘入此门者，当放弃一切希望’。”

“放弃一切希望？这家伙从刚才就在引用但丁《神曲》里的文字了！”Quint指着屏幕大喊。

“O' Brian，派一支小队再次前往Valkoinen Mokki机场进行调查吧，看看能不能找到与游轮有关的情报。”正在地中海上和Jessica乘坐直升机搜寻游轮踪迹的Chris也通过信号传输看到了这段视频。

“好的，我会派Quint和Keith过去。”O' Brian不知什么时候从办公室走了出来，来到了一层大厅。

“什么？”Quint痛苦地喊了一声，“我最讨厌下雪了。”“下雪天讨厌你才对吧！”Keith立刻反唇相讥。

“好了，你们两个准备一下，立即出发。”O' Brian下达了命令，“尽你们的所能去搜寻一切和猎犬组织有关的情报。”

-晚上10时12分 Zenobia女王号船员区-

Jill紧张地握着手枪，边走边抬头望着每一个通风管道口。

"找到……你了……"鬼魅般的女声突然在她背后响起。Jill感到后背一阵发麻，迅速回过头去，然而只看到一个东西从旁边的通风口中闪了一下就消失了，只留下一阵窸窸窣窣的声音。

Rachel，又是一个被病毒感染变成怪物之后还能说话的女性，数小时前Jill才亲眼目睹了这位女性探员的遇害过程。她不禁想起了7年前自己见过的那个头上铺满了人类的脸皮、戴着血迹斑斑的镣铐的由女人变成的怪物。病毒能将人类折磨成如此恐怖而又凄惨的模样，实在是一种心灵上挥之不去的震撼。

"跑不掉了哦……"让人头皮发麻的女声再度响起，Jill举枪对准了发出声音的管道口。面前的怪物浑身的皮肤已经掉落，鲜红色的肌肉上长满了增生的组织，两只手臂的末端已经没有了手掌，而是两个裂开到肘部的利爪。怪物一边低声笑着一边朝着Jill冲了过来，病毒虽然让她保留了语言能力，但也摧毁了她的意识，她说出的话只是对外界刺激的一种自然反应而已，和重度的精神病患者的情形有些类似。Jill被女怪物的利爪握住了双臂，对方的力气很大，自己的两臂一下子就感到了钻心的疼痛，右手再也拿不住手枪，啪嗒一声掉在了地上。随后的一幕令人毛骨悚然，女怪物张开了嘴，而这张嘴是从眼眶下方张开的，从颅腔里还伸出了一条布满多层利齿的吸管状器官。Jill再也无法忍受，她用尽全身力气向后倒去，怪物猝不及防，也随着Jill的倒下栽倒在地。紧接着Jill就屈腿蹬住了怪物的腹部，然后一个借力就把怪物从头顶一脚送了出去，重重地摔在地上。机不可失，面对再次爬起来的怪物，Jill毫不迟疑地拾起手枪并扣动扳机。子弹击中了怪物的额头，怪物惨叫一声，转身打算再次逃走。这次可没那么容易了，Jill迅速瞄准了怪物的脚踝，又开了一枪。

"疼……好疼……"失去平衡的怪物栽倒在地，痛苦地发出了号叫。Jill没有停下，将所有的子弹打在了怪物的身上。怪物已经无法活动了，但是还在不断地发出抽泣的声音。凄惨的声音在寂静的走廊中不断回荡，令人毛骨悚然。Jill试探性地伸出手去，见怪物已经没有什么反应，才从怪物身上的衣服残片中捞出了一把钥匙，钥匙上沾满了粘腻的液体，Jill感到了一阵恶心，她拼命地压抑住干呕的冲动，将钥匙上的液体甩到了地上。

"Jill，你还好吧？"Parker从身后的走廊跑了过来，"找到钥匙了？"

"这个怪物真的是Rachel……"Jill望着地上的怪物尸体，"她这么快就变异了，明明刚死不久，看来这病毒比我想象的更具威力。"

"我可不想变成这种模样。"Parker咧了下嘴，"还是暂时不要告诉Raymond他的搭档已死了吧。"

"也就是说猎犬组织把FBC的人也愚弄了？"Jill把钥匙装进了口袋。

"也许是吧，"Parker转身向船底舱的方向走去，"我们当务之急是要让轮船的电力恢复，这样才能让通讯系统重新运转起来。"

两人来到底舱，发现这里已经出现了积水，而且水位还在慢慢上升。

"该死的恐怖分子，"Parker咬牙切齿地说，"打算让这艘船带着你们的新病毒沉入大海是吧？"

"我们的时间不多了，得在积水越来越多之前恢复电力、隔离淹水的区域才行。"Jill吃力地在齐膝深的水中跋涉着。

当他们艰难地涉水到达游轮动力室、终于重新启动了引擎时，一个轻微的轰鸣声不知从什么地方传了过来。

"这……好像是水声？"Parker话音未落，四道水流便从动力室底部的排水管中流了出来，汹涌的污水开始不断涌入动力室，之前进来的舱门也被电子锁控制的滑动门封住了。

"污水倒流，一定是电脑程序出现了错误。这些污水本应该是从动力室中排到外面去的！"Jill明白了过来。

"可恶啊，现在要怎么办？"Parker望着下面不断上涨的水面。虽然两人站在最上层，但是照这个速度，动力室被淹没只是时间问题，情况万分危急……

4.阴差阳错

-晚上10时40分 北欧山区-

Quint和Keith已经到达了坠机现场。Keith连忙检查了一下，发现驾驶舱附近的终端机还能使用，随后他向搭档做了一个"请"的手势："快来搞定你的那个什么命令卡吧。"

"是口令卡。一种硬件保护器，要是能从里面解析出密钥的话，我就能侵入他们的网络系统了。"Quint解释道。

"随便你怎么讲，赶快干活就是了。"Keith一脸的不耐烦。

"我的意思是说到时我们就能从这台终端机上搜寻到有用的资料了。"Quint白了他一眼。

"你早说我不就明白了，非要说一些奇怪的术语。"

Quint将口令卡插到终端机上，开始了密钥的提取："搞定了。我找不到通话记录，也许会有什么别的东西。"

"你小子和机器打起交道来真可谓是得心应手啊，"Keith趁机讽刺，"遇到女士则恰恰相反……"

"Keith，我们得赶快联系总部！"Quint突然发出的喊声将Keith吓了一跳。

"怎么回事？"Keith朝终端机的显示屏看了一眼，一脸茫然。

"总部，我是Quint！我发现了游轮的坐标，现在就给你们发送过去！"Quint按下通讯器之后就一口气地说道。

"真是如闻天籁的好消息啊，"O' Brian满意地说，"干得不错。"

"挺厉害嘛，一下子就找到了船的位置坐标。"Keith拍了拍Quint的肩膀。

"我本来可以计算航行时间，最新的航行路线之类的，但是会花很长时间。"Quint挠着头说。

"所以我刚才都说过了，你很厉害啊。"

"我不是这个意思，刚才我什么也没计算。直接就看到了数据资料，看来并只有我们在寻找游轮的下落。"Quint说明了原委。

"等等，你是说，猎犬组织开着运输机从自己的基地仓皇逃跑，"Keith想起了不久前在机场监控室看到的录像，"然后他们还在搜寻属于自己的轮船？"

"我就是这个意思。"Quint摊了摊手，"但我不知道这到底是真的还是他们的障眼法。"

"那也就是说，我们现在还不知道真正的对手是什么人？"Keith的表情看起来有些困惑。

"是啊，这也正是需要我们去找寻的答案。"Quint说着又敲起键盘来。

-晚上11时16分 地中海某海域-

"好大的船啊。"Jessica站在拖船的边上，望着眼前的巨大游轮。

"果然是在这个位置，我们上去吧，Jill他们还等着呢。"Chris说着拿出了绳索发射装置。

"你打算怎么寻找？有什么行动计划吗？"登上游轮的甲板后，Jessica问道。

"没什么计划，一个房间一个房间的找就可以了。"Chris打开了舱门。

"真是个好主意……"Jessica翻了个白眼，跟了上去。

"要是我们被猎犬组织的人发现了怎么办？"Jessica跟着Chris搜完了上层的所有舱室，但除了一些恶心的怪物之外没有任何发现。

"那就把他们抓住，然后审问他们。"Chris顺着通往下层舱室的楼梯走了下去。

"我是Quint！有什么发现吗？"Quint的声音突然从两人的耳机中传了过来。

"你好啊，你那边有什么发现？有没有能找到Jill和Parker线索？"Jessica随口问道。

"啊，你好，Jessica，稍等。"Quint听到是Jessica的声音，咳嗽了几声，努力让自己的声音变得低沉，"根据我发现的情况来看，轮船的引擎好像出了问题，如果我猜得没错的话，Jill和Parker应该正在动力室那边进行维修。"

"有道理，我们现在就去动力室。"Chris加快了脚步。

下层舱室的怪物更加密集，Chris和Jessica不得不开枪射击，来为自己清开一条道路。

"看来猎犬组织想拿这些怪物给我们开个欢迎派对啊。"Jessica换上一个弹夹。

"没错，现在看来整艘船都被感染了。"Chris朝着逼近自己的怪物连开了几枪。

"Parker这家伙又要欠我一顿大餐了，竟然要女士来救他。"Jessica发现了动力室的门，"就在前面！"

两人一路小跑冲到门前，走在前面的Chris一脚踢开了铁门。但令人意外的是，没有Jill、没有Parker、引擎也没有任何问题，正在轰隆隆地运转着。

"这是怎么回事……Jill，你究竟在哪里？"Chris望着动力室内的显示屏，上面清晰地写着"Semiramis女王号"。

5.狼穴虎口

-晚上11时43分 Zenobia女王号动力室-

水位仍然在不断上涨，错误的指令使得舱底水系统将污水全部都排入了动力室，四层高的动力室眼看就要被污水淹没。Jill和Parker拼命地让自己的头保持在水面以上，但是时间已经所剩无几，再不想办法脱困的话，两个人都会溺毙在动力室里。

"谁要是能来救我，我终生为他做牛做马，服侍他一辈子！"Parker已经陷入了半绝望的状态。

"坚持住，Parker！一定会有办法的！"Jill一边说着一边观察着四周。很快她发现了动力室的顶部的通风管道



口，管道口平时离地面至少有将近十米的距离，如今借助水的深度和浮力，管道口的盖子可谓是近在咫尺。Jill拿定了主意，深吸一口气向下潜去。浑浊的污水中很难看清东西，Jill几乎是摸索着找到了一根维修用的铁管。她急忙向水面游去，这时水面距离顶部已经很近了，她将铁管的一端插入盖子的缝隙中使劲撬着，在铁管被压弯的时候，盖子也嘎吱一声被撬开了一个大口子，Jill伸出手去，将盖子拉开了更大的缝隙，抓着管道口的边缘爬进了通风管道。Parker也紧随其后爬了进来，趴在管道壁上，吐出了几口脏水。

虽然有惊无险，但水面还在继续上涨。情况不容耽搁，两人迅速爬出通风管道，一路来到了控制室。随着Parker拉下操纵杆，封闭区域的铁门应声合上，插栓也锁在了一起。

“好了，这样可以暂时撑一下了。”Parker对Jill点点头。

“我来确认一下控制系统的工作情况。”Jill说着按下了键盘上的启动按钮。

控制系统开始逐一检查船内的每一处区域，这时突然响起了急促的警报声，船顶天线的部分不断地闪着红光。

“可恶，还是没有信号。”Parker摆弄着PDA，“也许天线阵列坏掉了。”

“天线在观景台那边，我们说不定能修好它，”Jill朝着Parker一笑，“还可以顺便看看海景。”

-与此同时 Semiramis女王号前甲板-

“不，我们登上的是Semiramis女王号。”Chris对通讯器说道。

“Quint刚发现有两艘一样的船在大海上行驶，你们登上的应该是Zenobia女王号的姊妹船。Jill和Parker很可能就困在Zenobia号上面。”O’Brian把这个新情报告诉了Chris。

“你能定位那艘船的方位吗？”

“暂时还不行，我已经派最顶尖的人在努力了。”O’Brian看了一眼下层办公室中正在忙碌的人们。

“时间应该还来得及吧？”

“应该是的，据说在几个小时之前，两艘船还在并肩航行，你们去搜寻一下临近的地区，也许会有发现。”

“明白了。”Chris切断了通话，朝着刚刚赶到前甲板的Jessica挥了挥手，焦急地登上了前来接应的直升机。

-Zenobia女王号 大厅前走廊-

Jill和Parker走入了观景电梯，打算通过它到达观景台，并查看天线阵列的情况。

“你觉得猎犬组织的目的究竟是什么？感觉他们除了用陷阱戏弄我们之外好像就没有其他事情可做了。”Parker似乎突然想起了什么。

“我也不清楚，自从看过那段视频之后，一个猎犬组织的人影都没见过。”Jill也是一头雾水。

突然间一声巨响，整个电梯猛烈地震动了一下，四周的装饰玻璃尽皆碎裂，就连金属围栏也扭曲变形。电梯因为超重而暂时停止了上升，一个巨大的爪子从电梯上面伸了下来，爪子旁边则是一个长满了毛发的头颅，整个头颅几乎没有人类的特征，看起来就像是一种螃蟹或者龙虾的脸。两人立刻举枪开火，将子弹倾泻在那个丑陋的头颅上。感到疼痛的怪物立刻把头缩了回去，又垂下一支犹如螃蟹腹部的手臂，试图攻击到电梯里的两人。Parker对这种粘滑湿腻的怪物产生了极大的厌恶感，朝着那畸形的手臂不停开枪。怪物的手臂被子弹打中后还冒出了粘稠的液体，在抽搐了几下之后也缩了回去。在反复数次的火力压制下，怪物终于离开，电梯也重新缓缓地上升。

惊魂未定的两人到达了观景台，通向顶层的梯子就在另一侧。还没等两人按下开关，一个庞然大物就重重地落在了面前，将Jill震倒在地。巨大的身躯、几乎覆盖全身的甲壳、一支和螃蟹的腹部极为相似的手臂、长满毛发犹如龙虾一般的头颅——方才在电梯上看到的不同部分以完整的姿态出现，让Parker的心一下子提到了嗓子眼：“这就是刚才的怪物吗？活像一只和龙虾拼凑在一起的寄居蟹！”

“看来是的，这东西一直在跟着我们！”Jill已经掏出冲锋枪在向怪物开火了，但子弹打在怪物的甲壳上后发出叮当的响声、尽皆被弹开。怪物朝着离它最近的Parker缓缓走去，并举起了那支畸形的手臂。

“小心，被砸到的话就死定了！”Jill提醒Parker，后者连忙侧身跑开，并尝试向怪物身上没有被甲壳遮挡的地方开枪。

怪物迈着沉重的脚步，拖着那只畸形的巨大手臂，突然加速向Jill冲了过去。Jill一个前扑，躲开了怪物的致命一击，然后她朝着怪物那类似腿部的关节处连开数枪，令对方一下子跪倒在地。Parker抓住这一机会，将一颗手雷扔进了怪物头颅附近的甲壳缝隙里，随着一声爆炸，头部附近的甲壳已被炸得粉碎，畸形的头颅也冒出了更多的粘液。怪物踉跄了几步，一下子瘫倒在地，沉重的撞击让本来悬挂着的梯子都掉了下来。

“这个夜晚真是充实啊！”Parker望着怪物的尸体松了口气。

“天线就在上面，我们走吧。”Jill说着爬上了梯子。

扶梯直通观景台的顶部走廊，Parker不禁迎着海风深深地吸了口气：“能呼吸到新鲜空气真是太幸福了。”

“是啊，这次的船票可算值了。”Jill将几条电线重新搭接了之后，整个天线阵列重新开始了运转。“应该可以了，我来试试看。Jill呼叫总部，请回答。”

“你们两个还好吧？”O’Brian的声音终于从耳机中传了过来。

“老大，我是Parker。事情非常非常糟糕，简直糟透了。”Parker看了一眼海面。

“是的，我明白。整个事件都是圈套，我们上当了。”

“你怎么知道的？”Jill有些奇怪，但O’Brian只是叹了口气，并没有予以回答。

“对啊，你怎么知道这是圈套的？说话啊，老大！”Parker也急于知道这一切怪事的答案。

这时，O’Brian那边突然响起了另一个电话铃声。“稍等，是紧急呼叫。”O’Brian说完就按下了切换按钮。

“等一下！老大！”Parker对着已经没有声音的通讯器恼火地喊道。

“O’Brian这是怎么了？”Jill一脸的疑惑。

“天知道，整个任务都很奇怪。”Parker扶着栏杆，叹了口气。

这时Parker的通讯器又响了起来，O’Brian的声音听起来很着急。

“总部，又怎么了？”Parker有些无奈的问道。

“十万火急！太阳能矩阵卫星被再次启动了。这次他们瞄准的是地中海上被伪装成游轮的猎犬组织的老巢。”

“是毁灭Terragrigia的卫星吗！”Parker大惊失色。

“就在我们的头顶上方。他们不能就这么一声不吭的把游轮毁掉啊！”Jill也有些恼火。

“老大，快把我们救出去！”Parker请求着。

“抱歉，我无法办到。”O’Brian的声音里带着愧疚，“组织救援已经来不及了。虽然Chris正在附近的海面上航行，但恐怕不能及时地寻找到你们所在的位置了。”

“你说Chris？”Jill精神为之一振，“他平安无事吗？”

“现在没时间解释这个了。我会尽我最大努力来阻止这次攻击行动。我挂线了。”O’Brian说完又切断了通讯。

“该死的，这估计是我这辈子最倒霉的一天了！”Parker一拳锤在旁边的舱壁上。

6.太阳神殿

-凌晨1时07分 BSAA总部-

O’Brian接通了FBC的专线。

“哟，不知BSAA深夜来电，有何贵干啊？”Morgan那慵懒的声音从耳机中传出。

“我们多久没联系了？一年了吧？”O’Brian回应道。

“想拖延时间吗？对不起，已经来不及了。”Morgan听出对方来电的意图，被识破的O’Brian发出了无声的苦笑，这家伙真是条感觉敏锐的老狐狸。



“你是不是在想我为什么要动用‘太阳神殿’卫星？”Morgan的声音听起来有些幸灾乐祸。

“是啊，你在害怕什么？”O’Brian讽刺道：“现在就动用神之力量是不是有点早？”

“时机正好，O’Brian。‘入此门者，当放弃一切希望’。”随着Morgan敲击键盘，电脑广播的声音传到了O’Brian的耳朵里。“授权已批准，准备启动激光发射装置。”

“采取快速的控制措施是必须的，我们承担不起太多的风险。O’Brian代表，你已经被所谓的人道主义蒙蔽了双眼。是注定要失败的。”

“少说这些没用的话，Morgan。你又在玩火了，”O’Brian激动地站起身来，“这次你肯定会玩火自焚的。”

“看似无关的小漏洞也是会让情况恶化的哦。一定要慎重考虑啊，代表大人。不然你会后悔的。”Morgan说到这里就切断了通话。

“哈哈，你果然每次都不会让人感到失望啊，Morgan。一旦让我们得知真相，由于你的错误行为而导致的悲剧将永远不再重复。”O’Brian看了一眼摆在办公桌上的那张他与Morgan的合影。

-凌晨1时13分 Zenobia女王号后甲板-

“你们已经找到无人机了吗？”Quint问道，他是在接到了O’Brian的指令后与Jill和Parker取得联系的。

“已经按你说的架设好了，一切就绪。”Jill按着耳机答道。

“操纵设备在船舱内，你们需要在那里进行遥控操纵才可以。”Quint补充道，“我把位置标出来了，你们可以通过侧甲板到那里去。”

“我的天哪，你可真能沉得住气啊，怎么不早说！”Parker听完就向侧甲板跑去，Jill也紧随其后。

周围的温度越来越高，很明显卫星已经准备发射了。等到两人来到Quint标记的船舱时，周围的温度已经达到了

让人难以忍受的地步。Jill终于发现了角落里的操作台，连忙跑过去启动了操作界面，“快啊，赶快启动！”

放置在后甲板上的无人机接收到了发射信号，箭一般的从发射架上飞了出去，奔向远处的海面。Jill见无人机已经飞到了较为安全的距离，迅速按下了箔条干扰弹的发射按钮，数量众多的箔条被释放出来，顺着无人机的飞行轨迹呈云状散布开来。近地太空中，正在进行定位的“太阳神殿”卫星的雷达被吸引了过去，激光发射器瞄准了距离游轮不远处的海面。在下一瞬间，一束高热的射线已经射入了水中，极高的温度让整个被照射区域的海水瞬间达到了沸点。沸腾的海水和周围常温的海水融合之后产生了巨大的海浪，远远超过游轮高度的海浪像巨兽一样咆哮着向船身劈头盖脸地涌来。Zenobia女王号在海浪的冲击下产生了倾斜和剧烈的摇晃，Jill和Parker紧紧抓住栏杆才不至于摔倒。由于船体进水，安全警报也响了起来。

“该撤了！”Parker话音未落，舱门就被海水冲开，两人一下子就淹在了水中。他急忙憋住气，顺着舱门向外游去，Jill就跟在他的后面。在游过了一条走廊后，终于有一处没有被海水灌满的地方让两人得以喘息。这时两人的耳机中响起了一个男子的声音：“我是Chris，你们没事吧？游轮就要沉没了，但是我们不能让病毒泄漏出去。我和Jessica正在赶往Zenobia女王号，你们两个要撑住，我们稍后会再和你们联系！”

听到Chris的声音后，两人都信心倍增，继续潜入水中向着较高的位置游去，虽然已经被大量海水涌入，但也许上层的情况会好一些。在无数次的换气和下潜之后，Jill和Parker终于找到了通往上层的通道，这里果然还没有被海水淹没。

“我是Chris，你们两个还好吗？”Chris的声音再度传来。

“Chris！”Jill立刻应答，“我们没事，但是游轮在不停下沉……”

“我们已经看到游轮了，”Chris说道，“我们在大厅回合！”

就在Jill和Parker进入赌场，准备从另一边的楼梯前往大厅时，突然从上方传来了沉闷的掌声。Jill循声发现了赌场二层瞭望台上的人影。

“猎犬组织的人！”Parker也看清了那个戴着面具的男子。

“尊敬的BSAA队员们，”面具男子停止了鼓掌，“你们成功地阻止了‘太阳神殿’的攻击，那么我就把我了解的真相讲给你们听吧。有关Zenobia号的一切信息和秘密！”

“什么秘密！”Parker心急如焚，这时候还卖关子，该死的恐怖分子。

“第一，为什么Zenobia女王号直到现在才被发现？这么大的一艘船怎么能在不被侦测到的情况下在地中海上任意漂流？这可不是什么障眼法。”面具男子并不急着解答，反而提出了一连串的问题，“第二，为什么所有关于猎犬组织的踪迹在Terragrigia大恐慌后就消失得一干二净？”

“为什么你不来告诉我们？嗯？”Parker不耐烦地说道。

面具男子哼了一声，不理会Parker的提问继续说道：“第三，为什么有人想用‘太阳神殿’来毁掉Zenobia女王号？这些问题的答案都会指向一个令人难以忽视的真相。你们需要去发现真相，然后……”

枪声骤响，被击中的面具男子一声惨叫，从瞭望台跌下、重重地摔在下层的地面上。突如其来的变故让Jill和Parker来不及反应，只见Jessica站在瞭望台靠后的位置，气喘吁吁地举着手枪。

随后赶来的Chris一把按下了Jessica手中的枪：“Jessica，你为什么开枪？”

“我是在保护我们自己人啊，”Jessica有些不服气，“这不是我们的职责所在吗？”

回过神来的Parker连忙向躺在地上的面具男子跑去，一下子摘掉了他的面具，面具下是一个表情痛苦的红发男子的布满汗珠的脸。

“Raymond！”Parker不敢相信自己的眼睛，“你怎么……为什么要扮成猎犬组织的人？”

Raymond挣扎着挺起上半身，轻声对着Parker的耳朵说了几句话，然后像用尽了所有的力气似的再次倒在地上。

“你的意思是……？”Parker的脸上写满了疑惑。

“去找寻……Terragrigia的……真相。”Raymond说完这句话之后，头就歪向了一边，再也没有了动静。

7.错失良机

-凌晨2时14分 Zenobia女王号赌场-

Parker望着倒在地上一动不动的Raymond，缓慢地站起身来。Chris、Jill和之前开枪打中Raymond的Jessica都沉默不语。

突然传来一阵剧烈的晃动，Jessica惊呼一声、脚底一歪，跌入站在身边的Chris的怀中。这次晃动持续了几秒才停止，Jill站直了身子说道：“这艘船坚持不了多久了，我们不能让病毒泄露出去污染整片大海。”

Chris慢慢地将扑入自己怀中的Jessica推开：“我们刚才已经在Semiramis女王号上搜查过了，我想我应该也知道这艘船上实验室的大概位置。现在就出发吧！”

“那好，我去想办法延缓沉没的时间。”Parker望着一脸尴尬的Jessica，连忙打圆场，“Jessica，你跟我一起去？”

“……好的。”反应过来的Jessica连忙答应。

“嗯，现在更换一下搭档也许会让我们更加集中精力。”Parker僵硬地笑着，估计连他自己都觉得这句话太不自然了。

“明白，那我们去料理那些病毒。就靠你们来拖延一下时间了。”说完Chris就和Jill走向另外的楼梯——还是老搭档在一起更自然一些。

“这是脉冲手雷，在水下也可以使用……”Chris和Jill不断交流着，两人越走越远。

Jessica望着Chris的背影，一脸醋意地说道：“这家伙根本就不懂我的暗示，真是迟钝啊。”

“也许他早就明白了啊。”Parker坏笑着望向Jessica。

“好吧，管他呢。我们可以开始行动了吗？”Jessica白了他一眼，转身向前走去。

“没问题，我们已经经历过一次地狱之旅了，对我们来说也没什么新鲜的了。”Parker跟着她身后说道。

“是啊，就像以前那样。令人怀念的FBC时光。”Jessica头也不回地迈上了楼梯。Parker扭头看了一眼倒在地上的Raymond之后，也一脸严肃地迈上了楼梯。

两人来到大厅后面的走廊，Jessica终于停下了脚步：“那么，我们怎么行动？”

“到舰桥去开启舷墙，希望能减缓船体下沉的趋势吧。”Parker答道，“现在船的动力也已经恢复了，我们应该可以利用维修系统进行工作。”

“好的，我们先分头行动吧，”Jessica并没有挪步的意思，“我得先去查看一些东西。”

“那好，我们在舰桥会合。”Parker点头同意，接着就转身向走廊的另一头走去。

在穿过了几道门之后，Parker按下了耳机的通讯键，并将通话频率调到了一个私人频道，对方很快就有了回应：“我是O’Brian，Raymond把所有的事情都告诉你了吗？”

“是的，他告诉我了。”Parker慢慢地走着。

“那么你应该知道接下来怎么做了。我挂断了。”O’Brian说着就关掉了通讯器。

“是的，我知道该怎么做……”Parker握紧了手中的配枪。

在躲开了几只怪物之后，Parker乘上了通往舰桥的电梯。这时Jessica的声音从通讯器中传出：“Parker，你在什么位置？”

“我就快到舰桥了。”Parker答道。

“我已经到了，那我就先开始降下舷墙了哦。”

“动作好快啊。”Parker不由得感叹。

“是你太慢了好不好，你又欠我一顿大餐了。”Jessica笑着说道。

“你倒提醒我了，上次我还欠你一顿大餐呢，都过了一年了。”

“没关系，这回你把两次合并到一起请我吃一顿好的吧。”

“哈哈，那好。在那里等着我，我马上就到。”Parker说完就关闭了通讯器，脸上的神色愈发阴郁。真的会是这样吗？

Jessica正在舰桥的操作台上忙碌着，不过她并没有去碰舷墙的启动开关，而是在键盘上敲打着什么。

“站在那里别动。”一个冰冷的声音从她身后传来。

“Parker？”Jessica回过头去，看到了举枪对准了自己的老搭档，他的脸上的表情很是复杂。

“有一个间谍混入了BSAA，Morgan安插的内鬼，这个人很可能就是你，”Parker举着枪，“Raymond临死之前告诉我的。”

“你在说些什么啊，Parker，现在你还有时间开玩笑……”Jessica一边说着，趁Parker不注意，想按下手边那个红色的按钮。

“砰”的一声枪响，一颗子弹打在按钮的旁边，险些击中Jessica的手指，她惊讶地向Parker身后望去。

“Parker，逮捕那个女人。”Raymond走了过来，手中的枪口还在冒着青烟。

“Raymond！？这怎么……”Parker望着Raymond，不敢相信自己的眼睛。

“你……？可是你已经……”Jessica也是一脸的惊讶。

Raymond轻蔑地哼了一声，抬手拍了拍自己身上穿的防弹衣。“这女人想启动游轮的自毁系统，”Raymond向Parker说明了原委，“这样就能毁灭所有的证据了。”

“我说你们，越说越离谱了。这可不是闹着玩的。”Jessica一脸的无辜，“你倒是说话啊，Parker，是我啊！”

Parker这时也是满心的疑惑，难道真相就是Raymond所说的吗？O’Brian也让自己听从Raymond说的话，但是他之前面对自己的问题时同样也是支支吾吾地，也许这一切并不是那么简单？毕竟扮成猎犬组织的成员把自己和Jill引入陷阱的正是Raymond，说不定……

“我还是不能完全相信你说的话，至少现在不能。”Parker心一横，将枪口对准了Raymond，“把枪放下。”

“你也太容易被说动了，Parker。”Raymond有些哭笑不得，“别被她给骗了！”

趁两人分神的时候，Jessica早已伸手握住了配枪，她迅速举起枪，然后瞄准了Raymond，对他微微一笑，接着就扣下了扳机。

枪响过后，一个人倒在地上，Jessica惊讶地望着眼前的一切——Parker在千钧一发之际挡在了Raymond的身前，替他挡下了子弹。

“愚蠢的男人们。”Jessica回过神来，抬手按下了红色的自毁系统启动按钮，舰桥内瞬间警报声大作。

“我知道O’Brian有一只哈巴狗，我会告诉Morgan这条狗就是你的。”Jessica举枪对着Raymond，慢慢地向门口退去。

“Jessica！”Parker悲愤地吼道。

“不要再惦记请我吃饭了，我们两不相欠了。”Jessica给Parker送了一个飞吻，笑着逃出门外。

Raymond连忙查看Parker的伤势，却被他一把推开：“快去追她！”

“可是你……”Raymond不放心地看着Parker。

“我没事，快去！”Parker吼道。要是让她跑了，自己就会更加内疚。Raymond只得起身，拔腿向门外追去。Parker看着他的背影，再也坚持不住，靠着操作台缓缓地坐在地上。我真是愚蠢啊。Parker一边想着，一边闭上了眼睛。自毁系统启动的警报声在他耳边不断地回荡着，一次次地加剧着他的痛苦。

8.挖掘真相

-凌晨2时50分 坠机现场-

“啧啧，不错嘛。”Quint一边敲打着键盘一边自言自

语，眼睛不时在荧光屏上弹出的各种窗口间浏览。

Keith坐在旁边的机舱残骸内，不时地向手心哈着气来保持温暖。这个呆子一遇到电脑就和丢了魂似的，Keith想到这里又看了一眼仍在敲敲打打的Quint，他站起身来，决定去看看那家伙究竟在看些什么。Quint激活了一个下载窗口，但是进度条刚走到三分之一的时候，荧光屏突然变得一片漆黑，把刚走上前来的Keith吓了一跳："你小子做了什么坏事？"

Quint尴尬地笑了几声，Keith看着他那副呆样也不由得咧嘴笑了起来。Quint笑了几声后一摊手："我什么也没做啊。"

Keith蹲下身去摆弄了一下终端机的电源部分："该不会是电池没电了吧，太倒霉了。"

"好消息是这整件阴谋已经变得愈发清晰了，"Quint拿出保温壶喝了一口咖啡，接着他突然想起了什么，回身大叫道："我们得赶快回到机场去！"

Keith看着转身就走的Quint不明就里，连忙起身追去："我说哥们儿，等一下啊！"

回到机场两个人才发现，之前驻扎在这里的调查队也已经撤离了。Keith抱着双臂打了个冷战："一个人也没了，我们究竟回来做什么？"

"如果我想得没错的话，有关猎犬组织的真相就是……"Quint扭头看了一眼Keith，"……现在说有点早。"

满怀期待的Keith简直不相信自己的耳朵："你是在逗我吗？"

"我只是不想过早地下结论而已，"Quint解释道，"得有更为详细的信息才可以。"

"好吧，我们还是去找一个能让你工作的电脑吧。"Keith叹了口气，开门走进了塔楼。

"里面还有一处区域我们没有去过，看看那边有没有。"Quint紧随其后，"要是能找到一台配有高性能CPU的机器就更完美了。"

拐过一个走廊后，前面突然出现了几只浑身覆盖着鳞甲的绿色怪物，Keith和Quint急忙举枪应战。

"是生化怪物！我就知道这件事和猎犬组织脱不了干系。"Keith愤恨地说道。

"可事实上，他们从来就没有出现过啊。"Quint突然冒出这么一句。

"你这是什么意思？算了！快点消灭他们！"Keith顾不上Quint的话有什么言外之意，眼前这些长着利爪的猎杀者可不会有半点犹豫。

在消灭了怪物后，两人进入了塔楼深处的电梯，Keith按动了向下的按钮，电梯发出隆隆的声响向下层降去。电梯将两人带到了一个类似仓库的广阔房间，Quint一出电梯就看到了远处墙角的那台机器："我的老天爷，那是一台活生生的MB-28计算机吗？Keith，我早就想要一个这宝贝了！"Quint的声音听起来很是兴奋。

"你对这些机器也太着迷了点，正所谓趋之若鹜。"Keith不以为然地撇了撇嘴，"这终究只是一台电脑而已。"

Quint不理会Keith的嘲讽，迫不及待地按下了MB-28的电源："这……这是怎么回事？怎么没反应。啊，我需要强力的电源，MB-28可是用电大户！你去找找附近有没有发电机之类的装置！"

"好吧好吧，你就留在这里陪你的'女朋友'吧。"Keith无奈地开始寻找发电机。很快就在墙角发现了一个，他跑过去扳下了启动扳手，但是仍然没有反应。

"这点电力可不够MB-28用的啊，一定还有其他的发电机！"Quint继续摆弄着电脑。Keith向四周看了看，果然还有一台发电机，看来就是为这台小型工作站准备的。

"好的，全力开动，开始解析——"Quint看到Keith打开第二台发电机之后就迫不及待地按下了启动按钮。

"有什么进展吗？"Keith看着Quint在键盘上不停按着，忍不住问道。

"没有，我得先把这玩意的加密系统破解了才行。"Quint继续忙碌着，"不过有我的宝贝MB-28在，只要几分钟就大功告成了。"

仓库的另一端传来了怪物的吼声，听起来不止一只。Keith握紧了手中的步枪："这些家伙交给我了，你继续鼓捣你的机器！"

"估计是FBC被我的未授权登录给惹恼了吧！"Quint一脸得意地说道。

"FBC？和他们有什么关系？"Keith仍然是一头雾水。

"我突入了他们的秘密服务器，我是在调查坠机现场的电脑资料时发现他们的踪迹的，"Quint的双眼并没有离开屏幕，"这些怪物更是证明了他们的确和这件事有关系。"

"你是说这些怪物是——"Keith开火击倒了一只扑来的怪物狼。

"我没有骗你！再给我点时间，我就会让你看到事情的真实面目！"Quint说着加快了按键的速度。

"那你到底还差多少！？"Keith又击倒了一只准备偷袭Quint的猎杀者。

"呃，已经完成了28%……"Quint看了一眼进度条。

"你这女朋友真是迟钝啊，听到我说的了吗？迟、钝！"Keith换上一个弹夹。

"他们一定是在我侵入服务器时察觉到我们的，你要顶住啊，Keith！"Quint的额角流下一滴汗珠。

"你和你的女朋友欠我一个大大的人情，Quint！"Keith朝着远处出现的几只怪物狼扔出一颗手雷。

在Keith即将弹尽粮绝的时候，Quint终于冒出了一句："100%了，干得好，宝贝儿！"

"别在那里欢呼雀跃了，赶快把资料调出来！"Keith说着，将最后一只逼近的猎杀者击倒在地。

"好的，这下可以看个够了。"Quint看着满屏幕的程序栏，"果然，没错……这就对了。"

"什么没错，什么对了？猎犬组织的真面目吗？"Keith有些不耐烦地问。

"是的，很有可能哦。要确认只有一个办法，"Quint按下了耳机的通讯键，"问问当事人自己就清楚了。"

"我是O'Brian，有什么事吗？"耳机里传出了熟悉的声音。

Keith大惊失色："什么？O'Brian就是我们要找的人？"

"O'Brian代表，我想我已经搞清楚了，"Quint没有理会仍在吃惊的Keith，继续说道，"猎犬组织根本就没有再次出现过。这一切都是你自己上演的一场好戏。整个猎犬复活行动，都是为了让某人露出马脚的激将法……"

"几乎都被你说中了啊，"O'Brian看了一眼桌上那张自己和Morgan的合影，"看来我没有白给你发工资。"

"我分析了他的日志。有些东西你肯定感兴趣，长官。"Quint调出了一个文件。

"那你还等什么，快发过来。"O'Brian的声音中透出了一丝兴奋。

"好的，长官。马上送到。"Quint按下了发送键，这时荧光屏上突然显示了"连接错误"的警告框，"连接错误？不好，我们被发现了！"

仓库外面突然传来飞机滑翔的声音，远处还传来了爆炸声。整个仓库都随之震动起来。

"Quint，该撤了！"Keith向Quint跑去。

"两个男子汉，为了揭露真相，不惜亡命天涯！"Quint仍然在不慌不忙地忙碌着，"就像《苏联间谍》那部片子一样！"

"你想和你的破电脑死在一起吗，白痴！"Keith不由分说地去拉Quint的手臂。

"再等一下，马上就好了！"Quint按下了回车键，资料再次开始传输。

燃烧弹坠落的呼啸声从上方传来，眨眼间整个机场就陷入了一片火海。

"Quint！Keith！"O'Brian的耳机中再也听不到任何声音，电脑显示屏上的资料传送进度条也中止在了五分之一的位置。O'Brian懊恼地将办公椅推倒在地，万念俱灰的他并没有注意，中止的进度条又开始再度推进起来……

9.真凶浮现

-凌晨3时50分 Zenobia女王号实验室-

"……我现在终于知道了，原来是他精心策划了之前的所有事件。是他把t-Abyss病毒交给了猎犬组织，向



Terragrigia发动了恐怖袭击。我们从中获得了很多有价值的感染资料，这也使我们最终开发出了疫苗。也多亏了他的权位让他使用了'太阳神殿'卫星毁灭了整个城市……"

Jill合上了刚才捡到的研究日志，不禁倒吸了一口凉气："Chris，你一定不会相信的。FBC的委员长Morgan才是Terragrigia大恐慌真正的幕后黑手。"

"原来这就是Raymond之前没能说完的话。"Chris想起了之前在赌场的情景。

"不过这只是间接的证据，我们并没有能拿下Morgan的确凿证物。"说到这里，Jill想起了什么，"对了，我已经拿到操作密码了。"

"那好，我们先把这病毒彻底中和掉吧。"Chris指了指巨大的病毒储存舱旁边的操作终端。Jill点点头，在终端的键盘上输入了操作密码。电脑的广播也立时响起："已确认授权。现将启动病毒中和程序。"巨大的机械管道从半空伸出，连接到了病毒储存舱上。

"干得不错嘛，BSAA的同志们。"操作终端的荧光屏上突然出现了一个人影，"你们的行动真是让我……大开眼界啊。"

"Morgan Lansdale。真是幸会啊。"Chris一眼认出了这个经常在电视荧幕上出现的FBC委员长。

"我知道O'Brian和他的哈巴狗Raymond一直对我紧咬不放，但我的确没想到你们也掺和进来了，这也是我唯一的失误吧。"画面中的Morgan显得是那么不可一世。

"果然是你吗！是你毁灭了Terragrigia！"Jill无法掩饰心中的怒火，一座好端端的城市和无数的生命就那么灰飞烟灭了。

"我一直很敬佩你们这对扳倒了Umbrella公司的战友，但是你们行侠仗义的时代就要结束了。"Morgan的脸上浮现出了一丝微笑，"你们也清楚我这次亲自露面的重要性吧，我这人有个毛病，就是对一切瑕疵都无法容忍，

即使只是一些小小的漏洞，所以会把一切都做到无懈可击。BSAA和我那敬爱的O' Brian代表，你们这个小团伙就会到处给我惹麻烦。难道你们真的认为我会对你们放任不管吗？别开玩笑了！来，看看这个。"

Morgan按下了一个按钮，一段由卫星拍摄的实时影像显示在荧光屏上。只见画面中的游轮突然爆出耀眼的火光和浓烈的烟雾，并开始缓慢地沉入海底。

"是Zenobia女王号！"尽管画面上是俯瞰视角，但Jill还是一眼认出了出来。

"猜错了，这是不堪屈辱宁愿一死的Semiramis女王号。"Morgan脸上浮现出残忍的表情，"不过Zenobia女王号也是一样。"

"自毁系统已经启动，所有人员请迅速撤离。"就像回应Morgan的话一样，电脑的广播在下一瞬间突然响起。

"你们被将死了，棋局结束。"Morgan得意地将双手的手指交叉在一起，歪头说道，"看来我那年轻貌美的助手已经完成了她最终的任务。不知你们现在明白了真相没有？"

"再明白不过了，"Chris上前一步，"我们这次终于有目标了。洗好脖子等着吧，Morgan！"

"哼哼哼哼，这种遗言可不是什么新鲜玩意了，不过我还是祝你们好运。"Morgan关闭了通讯画面。

两人急忙从来路返回，而爆炸声已经随着剧烈的晃动从游轮的另一端传了过来。在撤退的途中，Jill发现一个人正坐在齐膝深的水中："Parker，你怎么在这里？"

"噢，你好啊，Jill……"Parker吃力地向Jill打了声招呼。

"你能站起来吗？"Jill走过去把Parker扶了起来。

"谢谢了，Jill。"Parker被她扶着，一瘸一拐地向前走着，"我被Jessica开枪打伤了，她是Morgan的手下……"

"Parker！"Chris也从另一侧的通道赶了过来，看到负伤的Parker不禁一惊。

"现在没时间解释了。Chris，拜托你帮我们开路。"Jill将Parker向上抬了抬。

"没问题，"Chris说着举起了手枪，"跟我来吧。"

"Raymond，对不起。我不应该怀疑你的……"Parker好像陷入了神志不清的状态。

前面的管道又发生了爆炸，游轮中残存的怪物仿佛也感知了这艘船的命运，纷纷从管道涌现出来。在Chris的帮助下，Jill一边扶着Parker继续前进一边也用手枪来消灭着逼近的怪物，小队的行动异常缓慢。"我这次真是拖后腿了啊，真该死……"Parker的意识好像恢复了一些，不断地自责。

当三人正准备走过通向外层甲板的连接桥时，突然一声巨响，Parker脚下的铁板断裂了，他整个人以飞快的速度向下坠去。

这下完了！在这一瞬间，Parker的脑海里只剩下这句话在不断回旋。Jill在千钧一发之际紧紧地抓住了他的手臂，但是身材魁梧的Parker毕竟不是凭Jill就能抓住的，眼看Parker的身体继续缓慢地下滑，Chris也连忙赶来也抓住了他的手腕。连接桥的下方已是一片火海，三人的头顶上方又突然发生了爆炸，剧烈的震荡一下子震开了Jill的手，只剩下Chris还死死地抓住Parker不放。

"看来命该如此啊。"Parker在这种时候也不忘调侃自己，爆炸越来频繁，已经有不少金属部件开始从船体脱落，这样下去三个人都会葬身于此。想到这里，Parker心一横，说道："和你共事很愉快，Jill。再见了，伙计们……"

Parker主动松开了紧抓着Chris的手，这样一来，Chris自己便不能支撑住他的重量了，Parker逐渐向下滑去，最终落入了下方的滚滚浓烟之中。

"Parker……"Jill不由得将手伸向桥下的火海，这一切来得太突然，实在让人难以接受。

"自毁系统进入倒计时，还有五分钟。"电脑的广播声突然传来。

"我们不能久留，Jill……"Chris扶起了Jill，"该走了。"

Jill最后望了一眼桥下，转身离开。

"我是Kirk，正在Zenobia女王号周围盘旋。Jill，Chris，如果能听到的话，请到前甲板与我们会合！"两人的耳机中不断传来BSAA飞行员的声音。

在Jill和Chris赶到甲板之时，整艘Zenobia女王号发生了大爆炸，火球从游轮的各处爆发出来，冲击波将二人震倒在地。停机坪上的直升机连忙飞离甲板准备躲避，就在这时，一条巨大的触手状物体从天而降，把刚刚飞离停机坪的直升机拍了个粉碎。突然发生的意外让所有人都震惊不已，接着一个巨大的湿淋淋的头颅随着直升机爆炸的火光从前甲板后方的海水中冒了出来。Chris一眼认出，这就是之前自己驾驶气垫船靠近Zenobia女王号的途中遭遇的那只怪物，当时只是击退了它，但谁也没有想到这家伙会在这个时候冒出来。更令人惊讶的是这个巨大的海怪竟然凭借体内的触手，将整艘爆炸中的游轮牢牢抓住，阻止了游轮的沉没。怪物的头顶喷出水柱，它从嘴中伸出了更多的触手，向甲板上的Chris和Jill袭来。看来是轮船的爆炸激怒了这个鲸鱼型的怪物，它嘶吼着仿佛要把整个大海都撕成碎片。面对着如此巨型的怪物，两人感到了一丝绝望。

"我会给你们投掷一些弹药和武器，干掉这个东西！否则我无法接应你们，它已经杀害了我们的一名飞行员，我不能再冒险靠近了！"目睹了刚才惨剧的Kirk心有余悸，他看准时机向甲板上投掷了两个火箭推进榴弹发射器，接着迅速驾驶直升机离开了怪物的攻击范围。

"瞄准它嘴里的寄生虫，那才是真正的目标！"Chris想起了在实验室中看到的研究资料，这种被t-Abyss病毒感染的寄生虫会根据寄主的体型不断长大，而这只被寄生的鲸鱼体内的寄生虫已经达到了令人难以置信的巨大体型，看起来就像是怪物自身长出的触手。随着尖利的声响，两枚火箭弹呼啸着向怪物的血盆大口飞去，两个火球伴着巨大的爆炸声在怪物嘴中绽开了血花。怪物头顶上的鼻孔中喷出了红色的鲜血，惨叫着向下垂去。



"干得漂亮！"Kirk不禁大声喝彩，"稍等片刻，我放下绳梯接你们上来！"

顺着Kirk扔下的绳梯，Jill和Chris一前一后地向机舱内爬去。就在Chris即将进入机舱的那一刻，又一条从怪物体内突然冒出的寄生虫抓住了绳梯的末端疯狂地甩动，险些将Chris甩离绳梯。好在Jill及时伸手拽住了他，才没有上演半空坠落的惨剧。Chris借着Jill的拉力一个鱼跃跳进了机舱，借着迅速掏出手枪打断了绳梯，触手拽着断掉的绳梯向下跌近了大海。看到Chris和Jill都已经登上了飞机，Kirk一推操作杆，准备撤离此地。

"等一下，我们可不能让这怪物就这么活着离开，否者这片海域将成为地狱。"Chris拍了拍Kirk的肩膀。

"没错。"Jill将机载机枪推到了舱门附近，瞄准了鲸鱼怪物那再度扬起的巨型头颅。

"还是用这个吧，给你的特别礼物！"Kirk说着将装有肩扛防空导弹的货箱推了过来。

"你真懂女生的心思啊，Kirk！"Jill拿起发射器，激光瞄具的光环套住了怪物的血盆大口。飞弹不偏不倚地又一次击中的怪物的大嘴，将它体内仅存的几条寄生虫消灭殆尽，这个庞然大物彻底停止了活动，和Zenobia女王号的残骸一起慢慢地沉入了大海。

"Zenobia的故事到此为止。"Jill望着海面浮起的漩涡感慨道。

这时，通讯器中传来了O' Brian的声音："是我，现在的情况怎样？"

"我们正在返回的路上，Parker牺牲了……"Jill回应道。

"Jessica把整艘游轮炸沉了，FBC和Morgan一直都比我们棋先一招。"Chris靠向身后的座椅。

"原来是这样……"O' Brian的声音也有些消沉，"我真不愿意承认，但这一切也许都是由于我的失误才导致的……"

"那就和我们从头说起吧，O' Brian。把整件事情的来龙去脉毫无保留地告诉我们。"Chris望向远处。

"那当然，一切都要从一年前的Terragrigia说起……"

10.事出有因

-2004年 Terragrigia袭击事件三周后-

"就在前面了！"Parker撞开了面前的大门，Jessica紧跟在他后面也冲进门来。Parker急忙回身将门锁紧紧扣上，紧随而至的怪物们猛撞了几下，厚重的门板只晃动了几下，并没有被再次撞开。

听到怪物们逐渐远去的声音，Parker松了口气，靠在了门上："我们这是身处地狱之中吗？"

"没错，"Jessica仍然有些上气不接下气，"一个叫做Terragrigia的地狱……"

两人略作休整后，Parker随身的子弹所剩无几，Jessica那边的情况也不是很乐观。

"这地方撑不了多久了。"Jessica看着天花板说道。

"是啊，"Parker表示同意，"我们得赶到指挥中心去。"

这时走廊的另一端突然传来了令人心悸的吼叫声，Jessica的脸色微微一变。

"这地方也被猎杀者侵入了吗？"Jessica一脸沮丧。

"我们得抓紧时间，不然总部就完了！"Parker加快了脚步，走廊那边已经被怪物侵入了，需要从另一边的电梯上去绕行到指挥中心。

两人踏进电梯后不久，Jessica突然冒出来一句："果然被Morgan委员长说中了。"

"是的，他一直在为FBC争取着更多的权限，"Parker明白了Jessica的意思，"现在这种情形正是他早就向整个世界宣称过的。"

"这次事件也会让整个危机彻底转到台前，可以作为一个不错的公关案例了。"Jessica歪嘴一笑。

"国际社会也该明白过来了吧，"Parker望着电梯的楼层指示灯，"FBC得到了一个发展壮大的良好机会。"

这时电梯停了下来，两人刚迈出电梯，就听到了走廊拐角处传来的枪声，还伴随着怪物们的惨叫声。

"该死的！你们这些东西都见鬼去吧！"愤怒的吼声从拐角处传来，接着又是几声零星的枪声。

"是Raymond！"Parker认出了这个声音，"Jessica，快去帮他一把。"

两人朝着拐角处冲了过去，果然看到一个红色头发的男子正坐在地上朝着对面的几只猎杀者开枪，刚加入FBC不久的见习队员Raymond腿部已鲜血淋漓，看样子受伤不轻。

"这些怪物真是没完没了啊！"Jessica击中了一个正在逼近Raymond的猎杀者的头部，怪物应声倒地。Parker则将一个被打瞎双眼的猎杀者一脚踢飞，又朝着怪物的胸口补了几枪。在消灭了走廊里的猎杀者之后，两人连忙查看Raymond的伤势。

"我没事的，不用担心。"Raymond咬牙说道。

"伤的这么重还逞英雄，"Jessica白了他一眼，"Parker，扶他起来吧。"

"总部不是让你撤退了吗？"Parker将Raymond的手臂搭在肩膀上，把他扶了起来。

"我还可以作战的。"Raymond一脸不服气。

"精神可嘉啊，实习的。可就凭你现在这副模样，还是算了吧。"Parker扶住Raymond的腰，"来，抓紧我。"

"我们不能就这么撤退，"Raymond指了指外面，"还有很多平民没有救出来，我们不能就这么无动于衷啊。"

"我们现在人手有限，需要重整队伍。"Parker扶着Raymond向前走去。

"区区几十个人怎么能发动如此规模的袭击？是谁给他们提供的那些装备？还有那些生化怪物……"Raymond一边走一边发出疑问，"必须将这帮恐怖分子绳之于法才行，该死的……"

玻璃破碎的声音从前方传来，几只猎杀者破窗而入，这些长满了绿色鳞片的怪物挥舞着巨大的利爪朝三人袭来。

"见鬼，怎么哪儿都会冒出来这些东西？"Parker因为左手要扶着Raymond，只得用右手掏出手枪勉强应战。

"我没事的，不用管我，你们快走吧，我还能给你们争取一些时间。"Raymond说着就要掏枪。

"你还年轻，英雄主义对你来说太早了点。"Parker按住他的手，"壮烈牺牲之前怎么也得先去谋个一官半职的才值得。"

由于Raymond失血严重，不能再冒险让他强行移动，两人先把他护送到相对安全的会议室，然后前往四楼取来了医疗用的绷带。在紧急包扎的过程中，Raymond依旧满脸疑惑："事情不太对头……想想看，他们运输和投放生化武器的方式，也太专业了点。他们是怎么避开FBC那庞大的情报网而不被发现的？除非是有人想让这一切发生……"

"你小子越说越离谱了！"Parker打断了Raymond的话，"我们是来解决这次事件的，并不是来搞调查的。"但他们没有时间交流，又一批猎杀者沿着玻璃爬上了大楼。

"这里交给我们了，你先去指挥中心躲一躲。"Parker扭头对Raymond说，后者只得服从地向指挥中心所在的房间走去。

指挥中心内只有Morgan一个人在打电话："我明白，我听得很清楚。很值得庆贺的消息，所有事情都井然有序地进行着。你就在Dido女王号上面进行剩下的庆祝活动吧，Norman。"

"Morgan你这家伙，你是故意让病毒在我们的船上泄漏的吧？"被称作Norman的男子的声音听起来有些恼火，"我们的确进行了'庆祝'。"

"我的话还没说完，"Morgan一脸狞笑，"你还有一个非常重要的使命。整艘船体都是一个可控的环境，你们变异过程的资料也将会为那个神圣的使命做出贡献。"

指挥中心的门突然被打开了，Morgan心里一惊，发现是Raymond一瘸一拐地走了进来。这家伙听到了什么吗？Morgan的心里掠过一丝不安，不过他很快就镇静了下来，突然挂掉电话更会让人怀疑。

"你那一心为己的野心真是让人印象深刻啊，"Norman的声音继续从听筒中传出，"你们美国人的白日梦时常让我作呕。"

"我就当做你是在赞美我们好了。"Morgan不卑不亢地答道。

"我们早就猜到你到最后关头可能会出岔子，所以我们保留了有关我们交易的视频录像，"Norman得意洋洋地说道，"如果这些资料公开的话，你这辈子就完蛋了。"

"你喜欢怎样就怎样吧，我们已经得到了卫星的使用权，"Morgan的嘴角略微向上一扬，"这种新式病毒将会被永远抹去。"

"……你这个混蛋！"Norman再也无法镇定下去。

这时，将周边的猎杀者清理干净的Parker和Jessica也冲进了指挥中心。Morgan将手一扬，示意电话马上就结束，接着他对Norman宣读了《神曲》中的一段文字："过一会儿尔等就会明白，这风是从何处来，因为你会看到这阵风吹落的原因所在。"

-凌晨4时28分 Zenobia女王号下层通道-

真是九死一生，从连接桥上掉下来的瞬间，Parker以为自己死定了，想不到在桥的正下方是一个蓄水池，高空坠落变成了高空跳水，捡回了一条命的Parker暗自庆幸。但是负伤的自己能不能从这个即将爆炸的游轮上逃脱呢？想到这里，Parker的心头又笼罩了一层阴影。

前面突然传来了脚步声，一个红色头发的人影出现在他面前，Parker举起的手枪又放了下去："你怎么……"

"Jessica逃走了，"Raymond上前一步扶住了Parker，"就差一点点。"

"我很抱歉，Raymond，你一直以来都是对的，"Parker挣脱了Raymond的搀扶，可是腿部的疼痛又让他跌坐在地，"幸亏有人掌控全局。不然我……"

"你也不要太苛责自己了，Parker。这次轮到我来救你了。"Raymond伸出手去一把拉起Parker，两人互相搀扶着向外走去。

"精神可嘉啊，实习的。"Parker想起了自己当年调侃Raymond的话。

11.海底女王

-凌晨5时35分 Zenobia女王号沉没点上空-

"当年Raymond听到了Morgan的通话，发现这家伙有问题。于是我们就一起设了这个局——所谓的猎犬组织复苏行动。"O' Brian的声音从耳机中传出。

"山区机场的老巢，轮船的位置坐标……都是为了给Morgan施压而放出的烟幕弹？"Chris无奈地说道，"可是长官，你就不能提前告诉我们一声吗？"

"我不能冒这个险，尤其是在BSAA已经被间谍渗透的时候……"O' Brian的声音充满愧疚，"实在抱歉。"

"这个计划确实起作用了，不过Zenobia和Semiramis也都被……"Jill望向海面上游轮残骸升起的烟雾。

"是的，不过我不打算就此放弃。根据Quint和Keith传给我们的资料显示，还有第三艘游轮——Dido女王号的存在。"O' Brian犹豫了一下，"不过从一年前的那次袭击之后，她就已经葬身海底了。"

Chris突然意识到了什么："也就是说我们会在……"

"Terragrigia遗址那里找到她？"Jill也明白了过来。

"没错，我们有让这次的任务水落石出的责任，通话结束。"O' Brian结束了通话，靠在椅背上长叹了一声。他打开了办公桌的抽屉，之前在海滩上发现的试管就放在其中，里面装的红色液体已经不再是未解之谜了。在今后的计划中，它能作为一个确凿的证据。就在这时，警报声突然在BSAA总部响起，还没弄清楚怎么回事，大厅内就冲进了一大群身穿防弹衣头戴钢盔的FBC探员，每个人都是荷枪实弹。

"所有人都不许动！慢慢地将双手举起来！"面对着来势汹汹的FBC探员，BSAA总部的所有人只得乖乖地照做。

办公室的门被打开了，一个西装笔挺满头白发的人带着两名FBC探员走了进来，O' Brian冷静地看着眼前的一切："原来是Morgan Lansdale委员长。"

"这里由我们接管了，BSAA从现在起由FBC全权管辖，"Morgan一脸得意，"Clive R O' Brian，现在以与猎犬组织合作的罪名将你就地逮捕。"他的话音刚落，身后的两名FBC探员就冲上去将O' Brian双手反剪铐了起来。后者丝毫没有反抗，"Chris，Jill……就靠你们了！"

-Terragrigia遗址附近海域-

大海深处一片寂静，除了自己的呼吸声，只剩下不时从耳边飘过的气泡声。顺着Chris指引的方向，Jill看到了沉没一年的游轮就在海底静静地躺着，船身已经布满了污垢和海藻，"Dido女王号"几个大字在流动的海水中依稀可见。

Jill掏出随身带着的便携式水下焊枪将锈住的门焊开之后继续向深处游去，四周一片寂静，仿佛时间本身也停止了流动。前方水中漂浮着的一些物体引起了Jill的注意——正是之前在海滩上发现的那种肉块！看来这就是Morgan要派遣FBC封锁那片海滩的原因。随后他们又发现了一具下半身变成了肉块的猎犬组织成员的尸体，一个恐怖的念头在脑海中浮现了出来：难道这些肉块都是猎犬组织的成员变异而成的……？正在两人观察这具半变异的尸体时，不远处的过道内突然传来了水声，循声看去，一个巨大的黑影正在继续向远处游去，竟然还有活动的肉块。Jill想起了它们那裂成三瓣长满牙齿的大嘴，不由得打了个寒颤：水下正是这些怪物最佳的生存环境，想像之前在陆地上那样将它们轻易杀死是不可能的事了。两人小心地避开肉块游动的路线，终于在通道的尽头发现了一个通往上层舱室的维修用天井，随着离天井上端的出口越来越近，两人也依稀看到了波光粼粼的折射光线，这说明上方就是水面，也就意味着船里还有空气存在。

拧开出口顶部的舱门后，两人果然进入了一片没有进水的区域，看来当时的沉船速度太快，上层舱室的大部分区域由于密闭性好和空气产生了气压的原因并没有被海水所淹没。更让两人惊讶的是，他们在旁边的一个房间内发现了一具刚死去不久的FBC探员的尸体，他的手中还紧紧攥着一部微型录音设备。Jill按下播放键，一个虚弱而绝望的声音传了出来："我是FBC的探员Dario Barioni，录制时间为19时48分。希望下一支探索队发现我的录音之后，能将其转交给Morgan Lansdale将军……我们队中所有人都被那魔鬼亲手杀死了，我们没能找到视频录像，任务失败了。猎犬组织……并没有坐以待毙，他们就在这里等着FBC的到来，而且坚持了一年的时间……他们靠着复仇的执念……生存了下来……"虽然录音到这里就中断了，但是Jill和Chris仍然沉浸在不可言喻的震惊之中，难道有猎犬组织的人在这海底沉船中生存了一年？

两人相对无言，继续深入来到了餐厅的门前，当餐厅的门发出吱呀的声音缓缓打开后，Jill和Chris惊讶地看到，长长的餐桌上面躺满了尸体，它们都被猎犬组织的旗帜覆盖着，有的尸体甚至已经成了半变异的肉块。在桌上蜡烛那摇曳的光芒的照射下，Jill看到了写在尸体旁边的血字："猎犬组织的殉道者"、"忠实的战士和挚友"、"坚强的意志几乎抑制了变异"、"为理想信条献身的人将永随伟大的Jack Norman步向理想的天堂"……

Jill突然觉得眼前一亮，原来是Chris打开了旁边的放映机，投射在墙上的画面中出现了一个领袖模样、戴着金丝眼镜的秃头男子——Jack Norman。Norman痛苦地呻吟着："Dido女王号已经葬身海底了，生存的几率可谓渺茫，但只要……"他掏出一个红色的试管，将其中的液体注射进了自己的手臂中之后继续说道，"猎犬，在你的英名之下，我们承认我们的罪行，变化我们的肉体以铭记我们的罪孽……但是至于Morgan你这家伙，则永远不会得到安息，我们将起死回生，我们的精神将永垂不朽！"说着Norman开始剧烈咳嗽起来，在痛苦地吸了一口气后，他掏出一个PDA继续嘶吼着："我们所有的交易都在这里面，我们将成为真相的守护者，直到世界末日！"画面到这里戛然而止，Chris和Jill隐约联想出了一幕可怖的情景：在领袖Jack Norman的带领下，一群绝望的猎犬组织成员纷纷拿起手中的注射器，将病毒注入了自己的身体，以期达到永恒的生命。但是从桌上的那些尸体和水中的那些肉块看来，这些人并没有达到自己理想中的境界，而是以变异体的形式结束了自己的生命。

"看来Norman有着可以扳倒Morgan的关键证据，我们一定要找到它。"虽然Chris这么说着，但是他对于Norman现时的位置所在也是毫无头绪。

"啊！上帝的报复！凡是目睹我亲眼所见的景象的人，对你该是多么畏惧！"一个嘶哑的声音突然从餐厅后面的门后传了过来。Jill和Chris迅速跑过去，发现门后有一条向下的通道，声音就是从最下面的门内传出来的，通道内还有一具FBC探员的尸体，看来下面的确有人存在。两人走下楼梯，推开了尽头的大门。

"帕佩撒旦，帕佩撒旦，阿莱佩！"声音来自舞厅大门的对面。Jill和Chris放眼望去，舞台的上方挂着猎犬组织的旗帜，旗帜下方是一个华丽的宝座，一个人影坐在宝座上不断地喘着粗气，那正是Norman。

"每个鬼魂将会重见自己的悲惨墓地，重拾自己的肉身和形影，将会聆听那永远震荡寰宇的判决声……"这时Jill才意识到，Norman一直在念诵的都是《神曲》中的片段，看来这家伙已经完全失去了理智。毕竟经历了一年的海底生活，即使可以幸存下来，在这种与世隔绝环境中也不会保持正常的精神状态了。

"Morgan！你怎么敢背叛猎犬！"Norman发现了接近自己的Chris和Jill，但是精神恍惚的他已然将两人错认成了当初背叛和陷害自己的大仇人。说罢Norman又痛苦地喊叫起来，一下子坐在了身后的宝座中："Morgan，你是来找这东西的吧？"说着他掏出了PDA，"是啊，毕竟这小小的机器承载了所有的真相，能够让你身败名裂的真相！呃啊……"Norman痛苦地舞动双臂，PDA也一下子从他的手中滚落到了Jill的脚下，Jill迅速将它捡起收进了口袋中。

"拿到证据了，快撤！没时间陪这家伙玩下去了！"两人转身跑向舞厅的大门。

"站住！"奄奄一息的Norman从身上拿出了一个红色的试管，"Morgan，见证这场有你释放的恐怖吧！"说罢Norman就将试管咬开，将其中的红色液体一饮而尽。接着他的身体突然发生了剧烈的变化，在肌肉与骨骼互相挤压发出的隆隆声中，身体上长出了许多鱼鳍状的物体，两只手臂变成了蹼状的巨爪，心脏也凸出了体外——Norman变成了一个半人半鱼的恐怖怪物。

"受死吧Morgan！"从怪物那残缺不全的嘴中发出了愤怒的嘶吼。只见从怪物的口中冒出一道闪光，在下一瞬间，Norman已经冲到了Chris和Jill的面前，举起巨大的爪子向着两人猛劈下去。

12.真相大白

-早上6时40分 Dido女王号游轮舞厅-

看来变成怪物的Norman并没有放走他们的意思，Jill给手中的突击步枪装上最后一个弹夹，扭头看了一眼Chris——他已经换上了备用的手枪，如果再不能将眼前的这个怪物击倒的话，恐怕这次任务就成为两人的最后一役了。死在这种内心充满仇恨的怪物手里，恐怕连完整的尸体都留不下。Jill举起突击步枪朝Norman一通扫射，但是并没有命中怪物分毫——这个家伙会使用炫目的闪光造成视觉暂留效果，产生一些幻象来干扰瞄准。就在这时，Norman又一次放出闪光，以极快的速度来到两人面前。Jill见状放弃了瞄准，迅速向后方闪避，而Chris却突然抓住了机会，Norman背上的那类似核心的淡黄色肉块正好暴露在他的面前，久经沙场的神枪手没有犹豫，在一瞬间将所有手枪子弹全部倾泻到Norman的背上。接着他迅速退出弹夹，Jill则像商量好的一样迅速地帮他装填了一个——将近十年的搭档关系让两人到了如此默契的地步。Chris没有犹豫，又是一阵快速射击，再次将子弹全部打入了那个黄色的核心。在一声脆响过后，Norman突然停止了所有的攻击动作，背上的核心也应声而破，它缓慢地伸出蹼状的左爪，好像想抓住什么东西。接着它发出了一声长啸，蹒跚地走向自己先前的宝座，跪在了台阶前面，艰难地向宝座爬去："终于……都结束了……我终于……可以去了……我终于可以安心了！"说完这句话，Norman终于坚持不住，一下子趴倒在地，再也动弹不得。被它碰翻的宝座砸倒了旁边的烛台，蜡烛的火苗点燃了挂在墙上的猎犬旗帜，这个穷凶极恶而又孤独可悲的恐怖组织头目终于迎来了生命的终结。

望着旗帜燃烧时冒出的浓烟与火光，Chris不禁叹道："这就是和Morgan打交道的下场。"

Jill捡起之前掉落在地的PDA，看了一眼Norman的尸体："希望这家伙能在死后的世界中找到一丝慰藉吧。"说完她按下了PDA的播放键，一个隐藏已久的肮脏交易终于随着这段视频的播放得以重见天日——

"你说的传播方法是指？"画面中的Norman背对着镜头坐在桌子前，正在抬头向什么人发问。

"游轮都配备了无人机，而那就是你的散布工具。"Morgan走进画面，坐在了Norman的对面，他的手中拿着一个金属手提箱。

"很好，那么就让我看看货吧。"Norman脸上浮现出了一丝狞笑。

Morgan将手提箱打开，转向Norman的方向："如假包换的t-Abyss病毒，目前还没有任何疫苗。"

"那是当然。"Norman说着从手提箱中拿出了一支试管，放在手中把玩着，"只要有一点点这东西就能把整个城市搞得天翻地覆。"

"那么就到这里吧，我也该走了。"Morgan站起身来，好像要弄掉什么脏东西似的拍了拍手。

"谁能想到哟，你说是吧？"Norman得意洋洋地向后仰着身子，"卑贱的恐怖分子们竟然从万人敬仰的FBC委员长那里得到了帮助。"

在BSAA的总部，大屏幕上的画面让所有人都呆若木鸡——Jill将这段视频传回了总部，不仅BSAA，就连FBC的探员都面面相觑、不知所措。

"正如你所见。"O'Brian转向面无表情的Morgan，"这次你好像没有办法全身而退了。"

"看来我的确低估了BSAA啊。"Morgan低头注视着手中的那本《神曲》，"也许也低估了你。"

"我们在Terragrigia的禁区边上的海滩上发现了这玩意。"O'Brian将红色的试管拿给Morgan，"我们已将其分析完毕，现在可以物归原主了。"

"O'Brian代表。"Morgan并不理会O'Brian的嘲讽，"相信你也了解我们这些人的困境吧？要是没有这次的Terragrigia大恐慌，无知的人们根本就不会意识到自己的处境是多么的危险。"

"是啊，你这么说也不能算错。"O'Brian点头承认。

"你们没有资格逮捕我。"Morgan激动地握紧了拳头，"这个世界需要我的指引，这都是为了更远大的利益和前景。"

"你说这话无非是在欺骗自己。"O'Brian也激动起来，用手指着Morgan痛斥道，"你自己也说过，'入此门者须放弃一切希望'，但我不是但丁，你也没资格做维吉尔。Morgan Lansdale，你已被就地解除FBC委员长的职务，而且我还要以与猎犬组织阴谋合作实施Terragrigia大恐慌事件的嫌疑罪名把你逮捕。"

在被FBC的探员扭送到门外之前，Morgan停下了脚步："恕我直言，O'Brian代表，BSAA犯了一个很严重的错误。"说完这句话，他头也不回地走向门外。

"这话我怎么好像在哪儿听过？"O'Brian不无幽默地自嘲道。

尾声

蔚蓝的海洋在耀眼阳光的照耀下仿佛和头顶的蓝天融为了一体，海鸟们鸣叫着在距离直升机不远的地方飞来飞去。Jill扶着舱门，望着远处的海面。

"我们终于让Terragrigia的真相大白于天下了。"Chris走了过来，他的声音在螺旋桨的轰鸣声中依然显得很清晰。

"是啊，但我们也付出了高昂的代价。"Jill表情凝重地回应道。

"BSAA也得迎来一次大修整了。"Chris的脸也变得严肃起来。

"虽然事情已经告一段落了，但是这种风平浪静又能持续多久？"Jill望向天空，自言自语地感慨道。直升机继续载着两人向远处飞去。

在Morgan Lansdale被逮捕之后，FBC也随之解散，其中的大部分人员及资源都转入了BSAA，BSAA也从一个非政府组织摇身一变，成为了直属联合国的生化反恐机构；Keith Lumley和Quint Cetcham在机场的空袭中逃过一劫，Keith因为在这次任务中的杰出贡献被任命为BSAA东非分部的领导人，然而Quint却拒绝了升职，选择继续在BSAA总部的研发部门工作；Parker Luciani在地中海位于马耳他共和国的海滩上获救，在一个月的恢复治疗后，Parker返回了总部继续作为一名特别探员执行新的任务；Clive R O'Brian决定为自己的所作所为承担全部责任，主动辞去了BSAA领导人的职务，现时作为BSAA顾问的他，正在家中以撰写侦探小说为乐；至于Jill Valentine和Chris Redfield，他们在一年之后的一次重要任务中，遭遇了意想不到的噩梦……

-几天后-

一辆电车从窗外不远处的路轨上隆隆驶过，身穿紫色礼服的女子从黑色礼帽的帽檐下抬眼看了一下周围，旋即又低头看起手中的《神曲》来。书是她走进咖啡店之前在旁边的古董书店买的。作为但丁的故乡，这本书在这里很常见。她看的很入神，早已端上桌子的那杯爱尔兰咖啡一口也没喝，鲜奶油已经完全融入了咖啡里。

咖啡馆的待客铃突然响起，随着越来越近的脚步声，一个人影来到了女子的面前，将手中的一个装有红色液体的试管放在了咖啡桌上。

"来之不易啊，"女子抬头望向来人，"组织顺便让他们把Morgan也一起清理掉了。"

"残酷的世界哟。"男子不以为然地回应道，脸上没有任何表情，除了那个木头一样的壮汉之外，这家伙算是第二个对自己毫无兴趣的人了，女子一边盯着男子脸上的墨镜一边想道。

"这次的任务报告就交给你了。"女子说完继续低下头看着书，男子也转身向外走去。

"对了，"女子突然想起了什么，抬头问道："为什么要去救Parker？"

"这个嘛，"男子转过头来摘下了脸上的墨镜，一头红发格外地显眼："我有自己的理由。"

"BSAA并没有我想象中的那么无能，"女子歪头一笑："事情变得越来越有意思了。"

"说得没错，"男子抬了下手臂表示赞同，回身继续向门口走去："好戏才刚刚开始。"

女子继续低头看书，又一辆电车从窗外驶过，在车身光线的反射下，桌上的试管中的那一抹红色显得愈发耀眼。

（The End）



3DS

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年9月					
6日	柏青哥天国3D 大海物语2 亚格妮斯·拉姆 职业帕青哥风云录·花 消失的证件	パチパラ3D 大海物語2 With アグネス・ラム～パチパラ风云录·花 消されたライセンス～	Irem	ETC	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heroes	NBGI	RPG	6280日元
13日	徽章机器人7 甲虫版	メダロット7 カブトVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章机器人7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
13日	新·绘心教室	新·绘心教室	Nintendo	ETC	3800日元
25日	疯狂的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	PUZ	29.99美元
25日	FIFA足球13	FIFA Soccer 13	EA Sports	SPG	29.99美元
25日	勇敢向前冲3	Wipeout 3	Activision	ETC	29.99美元
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	5040日元
27日	魔法小恶魔	ちび☆デビ	Alchemist	AVG	5040日元
2012年10月					
1日	乐高指环王	LEGO Lord of the Rings	Warner Bros	A·AVG	29.99美元
11日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S·RPG	6280日元
11日	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	Square Enix	RPG	6090日元
11日	与凯蒂猫在一起！打方块Z	ハローキティといっしょ！ ブロッククラッシュZ	Dorasu	PUZ	4800日元
25日	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	5670日元
30日	变形金刚 领袖之证	Transformers Prime: The Game	Activision	ACT	29.99美元
2012年11月					
11日	纸片马里奥 贴纸之星	Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	RPG	39.99美元
13日	疯狂兔子 大混战	Rabbids Rumble	Ubisoft	ACT	29.99美元
15日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
16日	索尼克全明星赛车 变形	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	RAC	29.99美元
20日	守护者的崛起	Rise of the Guardians: The Video Game	D3 Publisher	A·AVG	29.99美元
22日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにち たまごっち	NBGI	SLG	5040日元
22日	终极军团	エクストルーパーズ	Capcom	ACT	5990日元
22日	危险大叔 邪（暂名）	でんぢゃらすじーさん邪（暂名）	NBGI	类型未定	售价未定
2012年12月					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
2012年秋					
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年冬					
未定	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO-ナルト-SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	售价未定
未定	雷电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーンネップウ・ライメイ	Level-5	RPG	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイージ マンション2（暂名）	Nintendo	A·AVG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A·AVG	售价未定
2013年春					
未定	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	售价未定
未定	超速变形伽罗Z（暂名）	超速变形ジャイロゼッター（暂名）	Square Enix	TAB	售价未定
未定	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	售价未定
未定	恶魔城 命运之镜	Castlevania: Mirror Of Faith	Konami	ACT	售价未定
发售日未定					
未定	真·女神转生Ⅳ	真·女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
未定	联合02	GUILD02	Level-5	ETC	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

3DS 专辑
VOL.3
3DS SPECIAL

3DS超导购
畅享大屏游戏时代
3DS全系列主机购买攻略

专题企划
火焰之轨迹、纹章的觉醒
“《火纹》系列”二十二年回顾

特稿
守望的天空

3DS游戏最强年鉴

典藏攻略
新·光之神话 帕尔蒂娜之镜
魔法工厂4
火焰之纹章 觉醒
王国之心3D 梦中坠落
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D
新·超级马里奥兄弟2

3DS下载游戏图鉴
掌机e时代

《生化危机 启示录》剧情小说
游戏剧场

佳作指南
太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠
马里奥与索尼克 伦敦奥运会
马里奥网球 公开赛
洞窟物语3D
卡片召唤师


赠品
《新·光之神话》特制AR卡片12张

3DS专辑光盘定价：32元
本手册随盘附赠不能单独销售